


SPRAWOZDANIE NR 1			
Nazwa ćwiczenia	INSTRUKCJE DO ĆWICZEŃ		 POLITECHNIKA BYDGOSKA Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Przedmiot	Programowanie obiektowe		
Student grupa	Paweł Jońca gr 7		
Data ćwiczeń	19.10	19.10	Data oddania sprawozdania

Zadanie 1

```

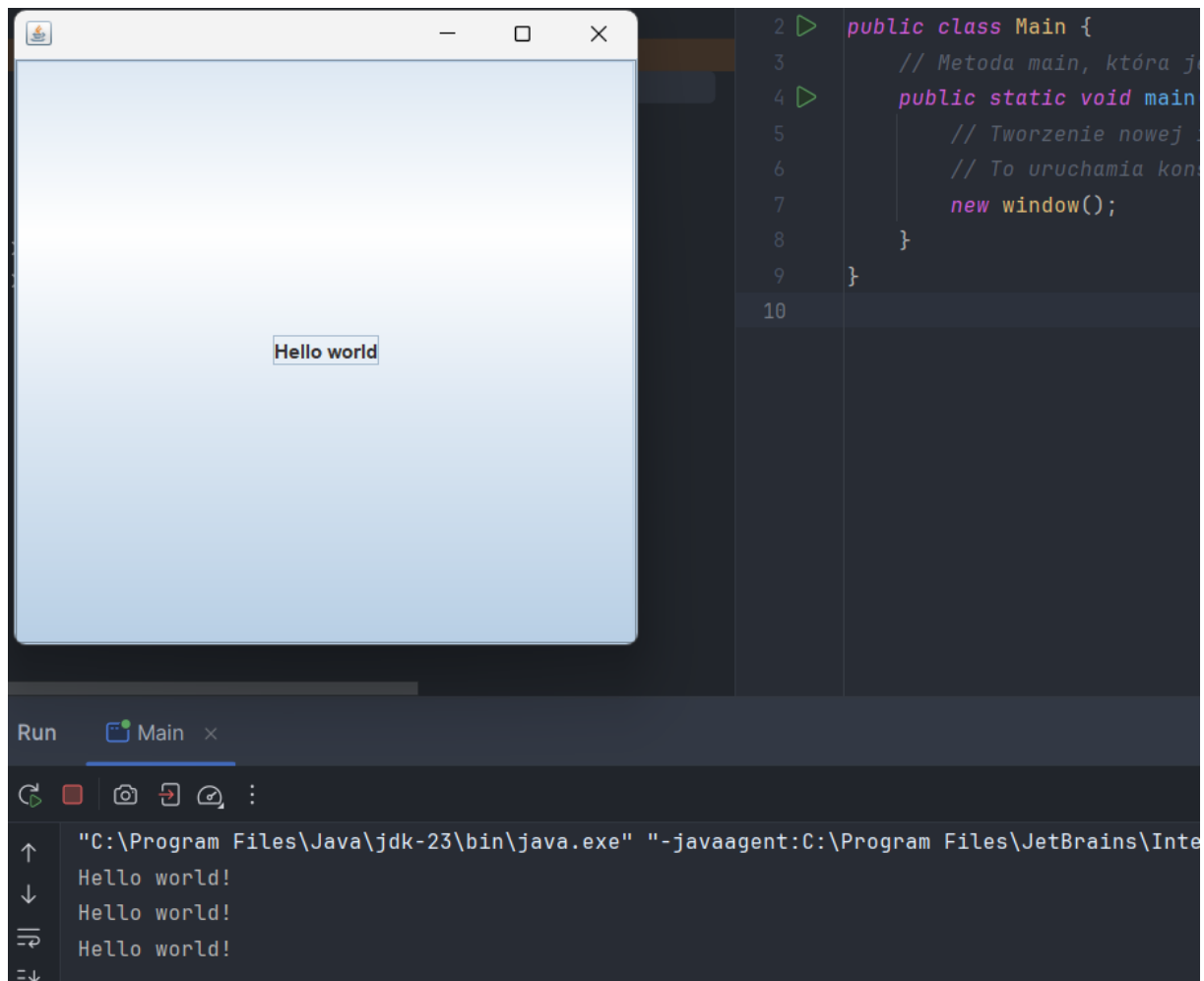
Main.java x window.java
1 // Klasa Main, która jest punktem wejścia do programu
2 public class Main {
3     // Metoda main, która jest wywoływana przy uruchomieniu programu
4     public static void main(String[] args) {
5         // Tworzenie nowej instancji klasy window
6         // To uruchamia konstruktor klasy window, który tworzy i wyświetla okno GUI
7         new window();
8     }
9 }
10

```

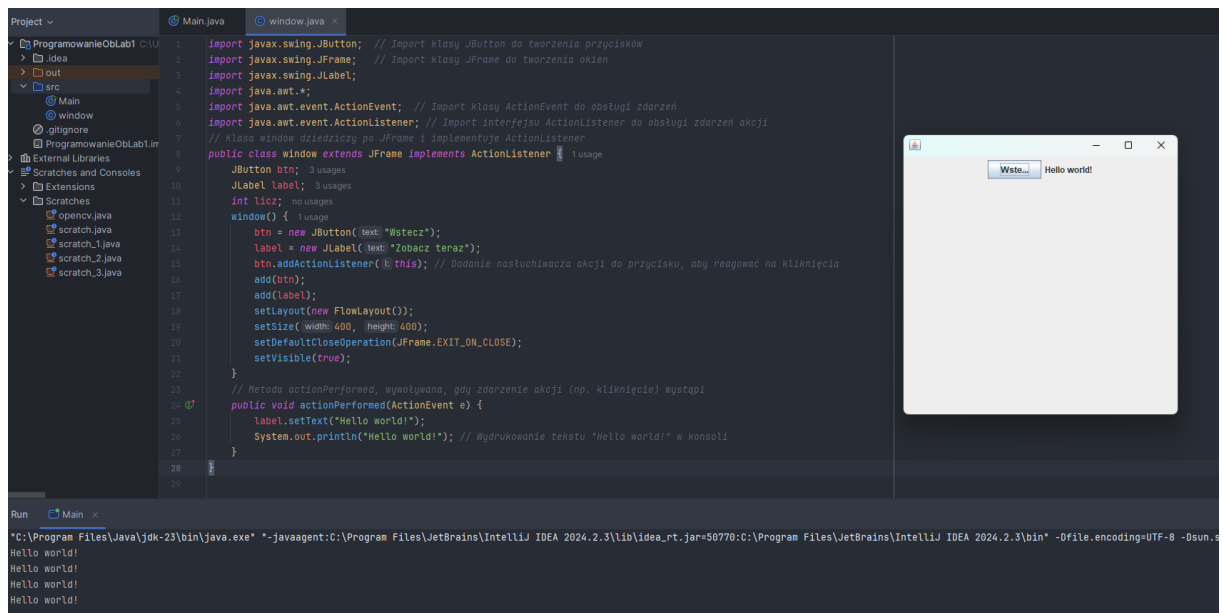
```

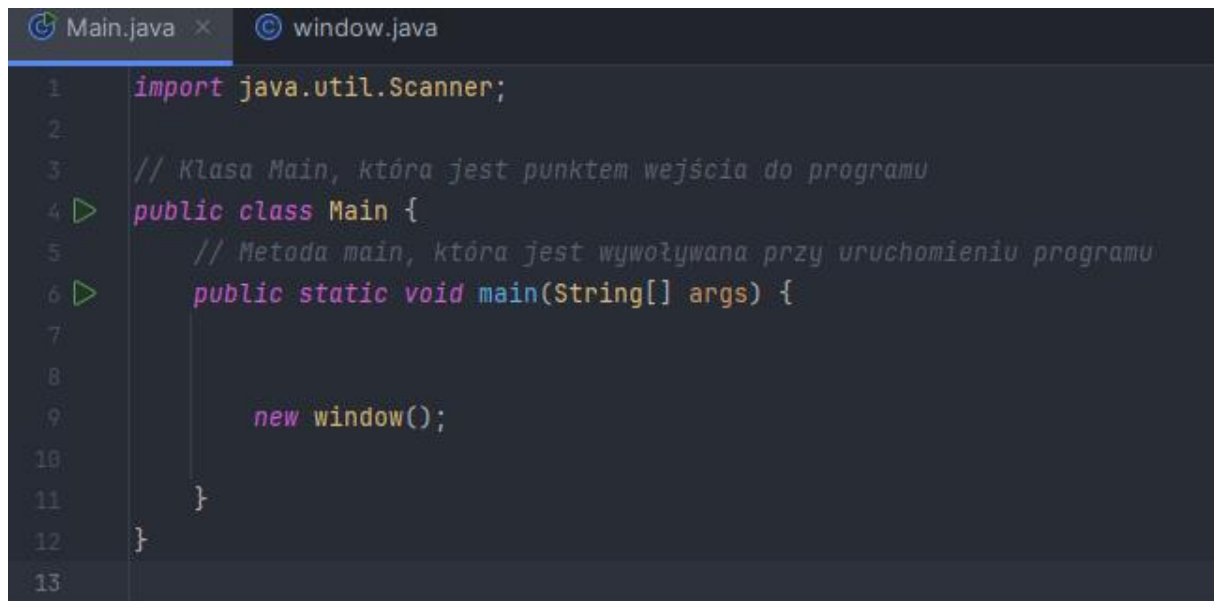
Main.java x window.java
1 import javax.swing.JButton; // Import klasy JButton do tworzenia przycisków
2 import javax.swing.JFrame; // Import klasy JFrame do tworzenia okien
3 import java.awt.event.ActionEvent; // Import klasy ActionEvent do obsługi zdarzeń
4 import java.awt.event.ActionListener; // Import interfejsu ActionListener do obsługi zdarzeń akcji
5 // Klasa window dziedziczy po JFrame i implementuje ActionListener
6 public class window extends JFrame implements ActionListener { // usage
7     // Konstruktor klasy window
8     window() { // usage
9         // Tworzenie nowego przycisku z etykietą "Hello world"
10        JButton btn = new JButton( "Hello world");
11        // Dodanie nasłuchiacza akcji do przycisku, aby reagować na kliknięcia
12        btn.addActionListener( this);
13        // Dodanie przycisku do okna
14        add(btn);
15        // Ustawienie rozmiaru okna na 400x400 pikseli
16        setSize( width: 400, height: 400);
17        // Ustawienie działania po zamknięciu okna (wyjście z aplikacji)
18        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
19        // Ustawienie widoczności okna na true (okno będzie widoczne)
20        setVisible(true);
21    }
22    // Metoda actionPerformed, wywoływana, gdy zdarzenie akcji (np. kliknięcie) wystąpi
23    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
24        // Wydrukowanie tekstu "Hello world!" w konsoli
25        System.out.println("Hello world!");
26    }
27 }
28

```



Tutaj dodałem dodatkową funkcjonalność





```
1  import java.util.Scanner;
2
3  // Klasa Main, która jest punktem wejścia do programu
4  public class Main {
5      // Metoda main, która jest wywoływana przy uruchomieniu programu
6      public static void main(String[] args) {
7
8
9          new window();
10
11      }
12  }
13
```

Kod

@@

```
import javax.swing.JButton; // Import klasy JButton do tworzenia przycisków
import javax.swing.JFrame; // Import klasy JFrame do tworzenia okien
import javax.swing.JLabel;
import java.awt.*;
import java.awt.event.ActionEvent; // Import klasy ActionEvent do obsługi zdarzeń
import java.awt.event.ActionListener; // Import interfejsu ActionListener do obsługi zdarzeń akcji
// Klasa window dziedziczy po JFrame i implementuje ActionListener
public class window extends JFrame implements ActionListener {
    JButton btn;
    JLabel label;
    int licz;
    window() {
        btn = new JButton("Wstecz");
        label = new JLabel("Zobacz teraz");
        btn.addActionListener(this); // Dodanie nasłuchiwanca akcji do przycisku, aby reagować na
kliknięcia
        add(btn);
        add(label);
        setLayout(new FlowLayout());
        setSize(400, 400);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        setVisible(true);
    }
    // Metoda actionPerformed, wywoływana, gdy zdarzenie akcji (np. kliknięcie) wystąpi
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        label.setText("Hello world!");
        System.out.println("Hello world!"); // Wydrukowanie tekstu "Hello world!" w konsoli
    }
}@@
```

@@

```
import java.util.Scanner;
```

```
// Klasa Main, która jest punktem wejścia do programu
```

```
public class Main {
```

```
    // Metoda main, która jest wywoływana przy uruchomieniu programu
```

```
    public static void main(String[] args) {
```

```
        new window();
```

```
    }
```

```
}
```

@@

Wnioski:

Dobry i ciekawy sposób do nauki programowania w javie. Zajęcia również przeprowadzone w interesujący i wciągający sposób, dzięki temu zachęciłem się do głębszego poznania tego języka. Mogę śmiało powiedzieć, że polubiłem go mimo że go nie znam. Ćwiczenie pierwsze polegało na stworzeniu prostej gry okienkowej z wykorzystaniem pakietu Swing. Po zajęciach doceniłem wagę deklarowania zmiennych instancji powyżej konstruktora, co zapewnia ich dostępność dla wszystkich metod w klasie.