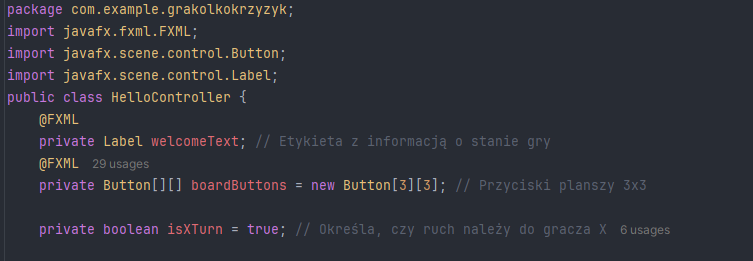
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***SPRAWOZDANIE NR*** | | | |
| Nazwa ćwiczenia | Gra kółko krzyżyk | | Obraz zawierający tekst  Opis wygenerowany automatycznie |
| Przedmiot | Programowanie obiektowe | |
| Student  grupa | Paweł Jońca gr 7 | |
| Data ćwiczeń | 26.11.2024r | 26.11.2024r | Data oddania sprawozdania |

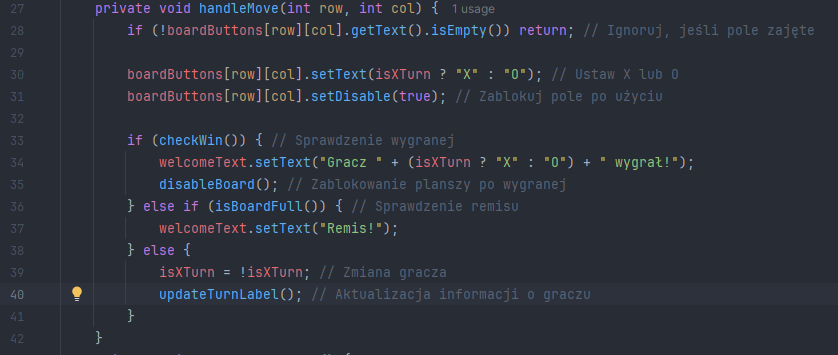
Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie



Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie



Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, wyświetlacz, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Prostokąt

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający Oprogramowanie multimedialne, oprogramowanie, Oprogramowanie graficzne, Edycja

Opis wygenerowany automatycznie

Wnioski:

Zadanie pozwoliło mi nauczyć się, jak używać JavaFX. Dzięki stworzeniu gry kółko/krzyżyk zrozumiałem, jak działa podział na interfejs (FXML) i logikę (kontroler), a także jak obsługiwać zdarzenia przy klikaniu przycisków. Udało mi się też przećwiczyć podstawy pracy z tablicami i pętlami, co na pewno przyda mi się w przyszłości. Fajne zadanie bo szybko można przez długi czas cieszyć się rezultatem jak już aplikacja gra i można grać z kolegami w swoje własne kółko krzyżyk. Można byłoby dodać funkcjonalność do zapamiętywania wyników lub statystyk.