|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***SPRAWOZDANIE NR 1*** | | | |
| Nazwa ćwiczenia | INSTRUKCJE DO ĆWICZEŃ | | Obraz zawierający tekst  Opis wygenerowany automatycznie |
| Przedmiot | Programowanie obiektowe | |
| Student  grupa | Paweł Jońca gr 7 | |
| Data ćwiczeń | 19.10 | 19.10 | Data oddania sprawozdania |

Zadanie 1

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, komputer, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Tutaj dodałem dodatkową funkcjonalność

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

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 nasłuchiwacza 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.