Abstraktna trieda – podobna triedy inteface, obsahuje definiciu metod a potom nasledne potrebujeme predefinovat tu danu metodu ked ju implementujeme

Na vytvaranie grafickych prostredi –

* prv bolo **AWT** – nevyhoda: nie je platformovo nezavisle
* **SWING** – nevyhoda: neodlisuje aplikacnu cast od programatorskej , menej vykonny
* Budeme vyuzivat **JAVAFX**

javafx.application.Application – musime prv importovat

Kazda trieda potomkom triedy Application asi ci co

public abstract void start([Stage](https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/api/javafx/stage/Stage.html" \o "class in javafx.stage) primaryStage (vytvorime podium na ktorom sa budu odohravat sceny) )

throws [Exception](https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/lang/Exception.html?is-external=true)- **tuto metodu musime vzdy predefinovat**