

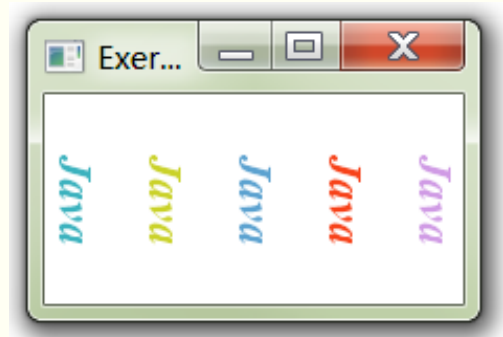
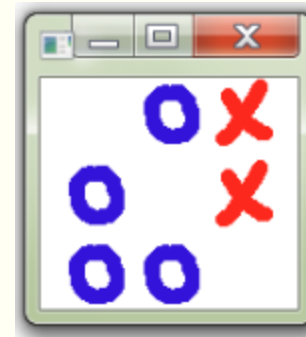


第十二次课程作业

课程作业 #12

■ 完成以下编程作业题，并将相关的源程序文件 (*.java) 上传到网络学堂中：

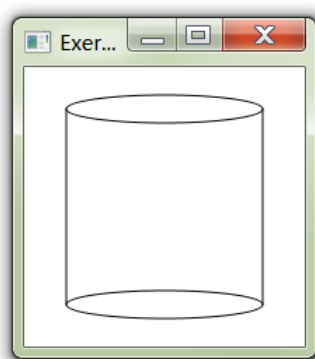
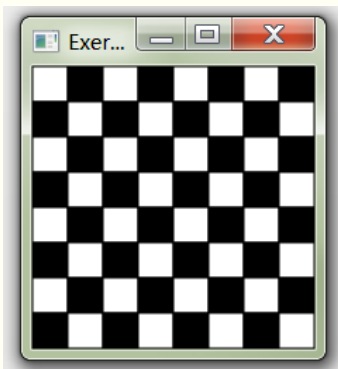
1. 编写一个程序，显示一个井字棋盘。其中每个单元格中可能是 X、O 或者为空，每个单元格显示内容由随机决定。（X、O 的图像文件在作业包的 image 目录下）



2. 编写一个程序，垂直显示 5 个字符串。对每个字符串设置一个随机颜色和透明度，并且将每个字符串的字体设置为 Times New Rome、bold、italic，大小为 22 像素。

课程作业 #12

3. 编写一个程序，显示一个国际象棋棋盘，其中每个黑白单元格都是一个填充了黑色或白色的 Rectangle。
4. 编写一个绘制圆柱体的程序，利用属性绑定方法实现圆柱体大小随窗体大小而变化。
5. 编写一个绘制 GO 标识的程序。正方形使用绿色填充，标识文字使用白色字体。
6. 编写一个程序，绘制一个圆，在圆上随机找5个点，将它们连接成为一个五边形。



济管理

