

## Esercizio 1

Realizzare un'implementazione con Swing dell'interfaccia Applicazione mostrata a lato.

Il metodo `pannelloLogin()` viene chiamato dal programma principale e mostra il pannello di accesso riportato in figura.

Il metodo `pannelloLogin()` richiama `valida()` in caso l'utente preme OK, mentre richiama `esci()` in tutti gli altri casi.

I metodi `valida()` e `esci()` stampano il loro nome e terminano il programma.

```
package it.unipr.informatica.esercizi01;


public interface Applicazione {
    public void pannelloLogin();

    public boolean valida(
        String nome,
        String password
    );

    public void esci();
}
```

### Note

1. Usare un'immagine qualsiasi come logo.
2. Il metodo `valida()` ritorna sempre `true`.
3. Usare la classe `JTextField` per i campi di testo.
4. Usare le classi `ImageIcon` e `JLabel` per l'immagine.



### Estensioni

1. Creare un database `Esercizi01` con una sola tabella `UTENTI(NOME VARCHAR(50), PAROLA_CHIAVE VARCHAR(16))` e realizzare `valida()` andando a verificare che la coppia nome/password sia presente nel database (la password viene memorizzata in chiaro nel database).
2. Modificare il pannello di login in modo che richieda nuovamente all'utente nome e password in caso `valida()` ritorni `false`. Dopo tre tentativi il pannello di login richiama `esci()`.
3. Gestire lo stato di abilitazione del bottone OK. Il bottone OK è abilitato solo quando entrambi i campi non sono vuoti.
4. Gestire le stringhe presenti nel pannello in varie lingue aggiungendo una tendina (classe `JComboBox`) di scelta della lingua (italiano, inglese). Scelta la lingua il pannello si aggiorna immediatamente.
5. Aggiungere il Klingon alle lingue supportate utilizzando per le traduzioni: <http://www.bing.com/translator>