

Disciplina: Technici Avansate de Programare

**Lucrarea de laborator nr.6**

**Tema: Interfețele Grafice Utilizator (GUI)**

**A efectuat student: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**(Bitca Nichita, gr. MI-223 )

**A controlat:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**(V.Subbotchin)

**Chişinău, 2023**

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

1. ЗАДАНИЕ 3

2. КОД 4

3. ВЫВОДЫ 7

4. ВЕБОГРАФИЯ 8

1. ЗАДАНИЕ

1. Tema lucrării: Crearea interfețelor grafice în baza tehnologiei JavaFX 2. Scopul lucrării: Însuşirea modalităţilor de creare şi realizare a inerfețelor în Java utilizînd tehnologia JavaFX; 3. Etapele de realizare: 1) Crearea interfeţii programului; 2) Crearea obiectelor grafice; 3) Prezentarea lucrării.

Sa se creeze o mişcare a cercului pe ecran, astfel încât, atunci când atingeţi limitele ecranului, cercul este reflect, cu efect de comprimare elastică. Mișcarea este continuă pînă cînd nu va atinge linia din ferestră care nu se mișcă. Locația ei este aliatoare.

**Ход выполнения:**

Этот код представляет собой простую анимацию с использованием JavaFX, в которой синий круг движется по экрану, отскакивая от его границ. Анимация реализована с помощью класса AnimationTimer, который обновляет положение круга и проверяет столкновение с границами экрана. Координаты и скорость движения круга задаются переменными x, y, dx и dy.

1. КОД

https://github.com/ToxicBlades/Tap-java--MI-223/tree/main/lab-6

1. ВЫВОДЫ

В ходе выполнения лабораторной работы по изучению работы с анимацией в JavaFX я разработал простую, но эффективную анимацию движения круга. Используя класс AnimationTimer, я создал плавное движение круга по экрану, с возможностью отскока от границ. Эта лабораторная работа помогла мне понять основные принципы создания анимаций в JavaFX, а также изучить принципы обновления графических элементов и проверки условий столкновения. Экспериментирование с различными параметрами движения и скорости круга позволило мне глубже понять механизм работы с графикой и анимацией в JavaFX.

1. ВЕБОГРАФИЯ
2. https://dev.java