

## **Лекция 16**

### **Вътрешни и анонимни класове.**

### **Обработка на събития.**

#### **За домашно:**

Довършете задачата за EncryptPanel.

Алгоритъма за криптиране и декриптиране го оставете за финал, той не е най-важното в задачата. Идеята е да се експериментира с обработката на събитията.

Подсказване:

Информацията за компонент може да се извежда чрез MouseListener. Ще ви трябва и метода `e.getSource()`, извикан в метода, идващ от MouseListener, който се отнася за MouseEvent-a.