



CS202 – DOMAĆI ZADATAK 2

Prilikom slanja domaćeg zadatka neophodno je da ispunite sledeće:

- Subject mail-a mora biti CS202-DZbr (u slučaju kada šaljete domaći za drugu nedelju to je CS202- DZ02).
- U prilogu mail-a treba da se nalazi projekat koji se ocenjuje imenovan na sledeći način: CS202- DZbr-ImePrezimeBrojIndeksa.
 - **Primer:** CS202-DZ02-MarkoMarkovic123
- Poželjno je uraditi i printscreen koda pre pokretanja programa
- Telo mail-a treba da ima pozdravnu poruku

Molimo sve studente da se pridržavaju navedenog.

Studenti **SI** iz Niša urađeni zadatak šalju na mail andjela.grujic@metropolitan.ac.rs.

Studenti **IT** iz Niša urađeni zadatak šalju na mail jovana.jovanovic@metropolitan.ac.rs.

Studenti iz Beograda urađeni zadatak šalju na mail nikola.lazin@metropolitan.ac.rs

Internet studenti urađeni zadatak šalju na mail nikola.lazin@metropolitan.ac.rs

Svaki student radi jedan zadatak sa spiska. Ostali zadaci mogu da posluže za vežbanje i pripremu ispita, ali ih ne šaljete na pregled asistentima.

Student zadatak bira tako što svoj broj indeksa podeli sa 10 i na osnovu dobijenog ostatka uzima zadatak sa istim rednim brojem.

Primer: Broj indeksa 2318 % 10 = 8 – student radi 8. zadatak. Ukoliko broj indeksa deli 10 bez ostatka, student radi 10. zadatak.

Zadatak 1

Kreirati JavaFX aplikaciju u koja treba da generiše 10 random tačaka i te tačke spaja u putanju. Nakon toga kreirati kvadrat koji treba da se kreće po toj putanji koristeći animaciju.

Zadatak 2

Kreirati JavaFX aplikaciju koja svaki karakter otkucan na tastaturi pretvara u broj po (UTF-8) šifrovanju karaktera, a potom tako dobijene brojeve sabira. Dobijeni rezultat prikazati u okviru aplikacije.

Zadatak 3

Kreirati JavaFX aplikaciju koja omogućava korisniku da FileChooser-om izabere .txt fajl, a potom sadržaj fajla ispisuje u konzoli.

Zadatak 4

Kreirati JavaFX aplikaciju koja na scenu postavlja 5 krugova, random poluprečnika. Na scenu postaviti handlera za klik miša. Na vaki klik miša treba sve krugove pomeriti na nove, random pozicije.

Zadatak 5

Kreirati JavaFX aplikaciju koja prikazuje kotrljanje kruga po donjoj ivici scene od leve do desne ivice i nazad.

Zadatak 6

Kreirati JavaFX aplikaciju koja omogućava korisniku da računa kamatnu stopu po formuli sa sajta: http://hr.wikipedia.org/wiki/Slo%C5%BEeni_kamatni_ra%C4%8Dun.

Na sceni treba da postoje tekstualna polja za unos broja dana u godini, efektivne kamatne stope i iznosa glavnice na koji se kamata obračunava kao i period (broj dana u obračunskom razdoblju). Kada se popune polja, korisnik klikom na dugme *IZRAČUNAJ* može u novom tekstualnom polju da vidi kolika je kamata. Uz svako tekstualno polje treba da stoji labela koja opisuje sadržaj polja.

Zadatak 7

Kreirati JavaFX aplikaciju koja u centar scene postavlja krug proizvoljnog poluprečnika, crvene boje i isti pomera klikom na jednu od 4 strelice u pravcima strelice.

Zadatak 8

Kreirati JavaFX aplikaciju koja iscrtava elipsu kao putanju po kojoj se kreće mali krug.

Zadatak 9

Kreirati JavaFX aplikaciju koja svaku cifru otkucanu na tastaturi pretvara u tačkice i crtice, a potom ih ispisuje u labeli. Ako je neparan broj, ispisati onoliko crtica koja je vrednost tog broja, dok za parne brojeve ispisivati tačkice. Karaktere u okviru jedne cifre odvajati blankom, a između svake dve cifre staviti 5 blanka ili jedan tabulator.

Primer:

7 - - - - -

2 . .

4

Zadatak 10

Kreirati JavaFX aplikaciju koja će generisati putanju u obliku znaka beskonačno plave boje, a potom napraviti kvadrat koji treba da se kreće po toj putanji koristeći animaciju.