

**Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский университет ИТМО»
Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники**



**Вариант №1703
Лабораторная работа №8
по дисциплине
Программирование**

Выполнил Студент группы Р3115
Владимир Мацюк
Преподаватель:
Кустарев Иван Павлович

Санкт-Петербург
2023г.

Задание

- Интерфейс должен быть реализован с помощью библиотеки JavaFX
- Графический интерфейс клиентской части должен поддерживать русский, финский, албанский и испанский (Мексика) языки / локали.
- Должно обеспечиваться корректное отображение чисел, даты и времени в соответствии с локалью.
- Переключение языков должно происходить без перезапуска приложения.
- Локализованные ресурсы должны храниться в файле свойств.

Доработать программу из лабораторной работы №7 следующим образом:

Заменить консольный клиент на клиент с графическим интерфейсом пользователя(GUI). В функционал клиента должно входить:

1. Окно с авторизацией/регистрацией.
2. Отображение текущего пользователя.
3. Таблица, отображающая все объекты из коллекции
 - (a) Каждое поле объекта - отдельная колонка таблицы.
 - (b) Строки таблицы можно фильтровать/сортировать по значениям любой из колонок. Сортировку и фильтрацию значений столбцов реализовать с помощью Streams API.
4. Поддержка всех команд из предыдущих лабораторных работ.
5. Область, визуализирующую объекты коллекции
 - (a) Объекты должны быть нарисованы с помощью графических примитивов с использованием Graphics, Canvas или аналогичных средств графической библиотеки.
 - (b) При визуализации использовать данные о координатах и размерах объекта.
 - (c) Объекты от разных пользователей должны быть нарисованы разными цветами.
 - (d) При нажатии на объект должна выводиться информация об этом объекте.
 - (e) При добавлении/удалении/изменении объекта, он должен автоматически появиться/исчезнуть/измениться на области как владельца, так и всех других клиентов.
 - (f) При отрисовке объекта должна воспроизводиться согласованная с преподавателем анимация.
6. Возможность редактирования отдельных полей любого из объектов (принадлежащего пользователю). Переход к редактированию объекта возможен из таблицы с общим списком объектов и из области с визуализацией объекта.
7. Возможность удаления выбранного объекта (даже если команды remove ранее не было).
8. Перед непосредственной разработкой приложения необходимо согласовать прототип интерфейса с преподавателем. Прототип интерфейса должен быть создан с помощью средства для построения прототипов интерфейсов(mockplus, draw.io, etc.)

Исходный код

<https://github.com/Wgmlgz/itmo2/tree/main/l8>

Вывод

Во время выполнения работы я глубже ознакомился с ООП на языке java.