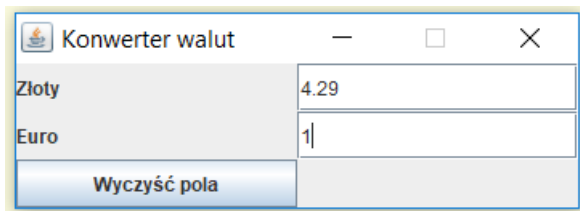
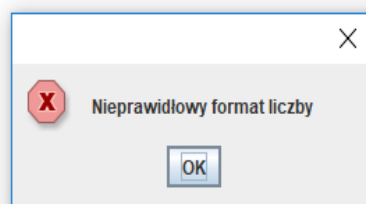
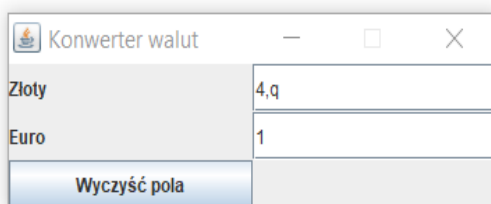


**Zad 1.**

Napisz aplikację „Konwerter walut” przeliczającą złotówki na euro i euro na złotówki. Zaimplementuj projekt GUI wzorując się na podanym przykładzie.



- ❖ . Zdefiniuj klasę **Konwerter**, w której są następujące składowe:
  - Pole prywatne statyczne finalne typu double; przelicznik // 1€ = 4,29 zł
  - Metody statyczne, które zamieniają euro na złotówki i odwrotnie.
- ❖ . Zdefiniuj klasę **Waluta**:
  - Utwórz proste GUI
    - Panel GridLayout. Do panelu dodaj 5 komponentów:
      - Dwa klasy JLabel
      - Dwa klasy JTextField
      - Jeden klasy JButtonLewa kolumna zawiera etykiety: „Złoty” i „Euro” oraz przycisk z napisem „Wyczyść pola”, a prawa kolumna zawiera dwa pola edycyjne.
    - Umieść nazwę aplikacji na pasku
  - Obsługa zdarzeń za pomocą klas wewnętrznych.
    - Klasy ActionListener będą powiązane z poszczególnymi polami edycyjnymi oraz z przyciskiem. Gdy podamy wartość jednego z pól, zapisana w nim wielkość jest zamieniana na wartość typu double. Wartość ta jest dalej konwertowana na drugą walutę i wyświetlana w drugim polu. Naciśnięcie przycisku powoduje wyczyszczenie pól edycyjnych.
    - Jeśli użytkownik poda niepoprawną liczbę, to wyświetlany jest komunikat błędu. (`JOptionPane.showMessageDialog(null, "Nieprawidłowy format liczby", "", JOptionPane.ERROR_MESSAGE);`)



- Przetestuj konwerter walut