

Zbývající čas 0:07:36

Úloha 1

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Jak se jmenuje třída okna v jazyce Java?

Odpověď: JFrame

Zbývající čas 0:07:13

Úloha 2

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Jak se jmenuje metoda, kterou se nastaví text v titulkovém pruhu okna?

Odpověď:

setTitle

Zbývající čas 0:07:03

Úloha 3

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Pro uvedenou komponentu a kód, napište příkaz, který se do komponenty zapíše text "Pocitej".

```
Button bt = new Button();  
... ..
```

Odpověď:

Zbývající čas 0:06:56

Úloha 4

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Uvažujte komponentu dle deklarace. Napište příkaz, kterým se vytvoří objekt komponentu a bude obsahovat text *ABC*.

Pozn: Dodržujte standardní konvence zápisu, mezery mezi operátory.

```
Label label_info;
```

Odpověď:

Zbývající čas 0:06:45

Úloha 5

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Jak se jmenuje třída tlačítka?

Odpověď: Button

Zbývající čas 0:06:38

Úloha 6

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Jak se jmenuje rozhraní posluchače?

Odpověď:

Zbývající čas 0:06:32

Úloha 7

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

ActionListener je

- ☐ a. vizuální komponenta gui-aplikace
- ☐ b. žádná z uvedených variant není správná
- ☒ c. rozhraní
- ☐ d. instance
- ☐ e. třída

[Zrušit mou volbu](#)

Zbývající čas 0:06:25

Úloha 8

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Co se zapíše (zobrazí) v labelu *label_pozdrav* po kliknutí na tlačítko *button_ahoj* ?

```
public class Window_My_5b extends Window_My_5 {  
  
    class Event_Pozdrav implements ActionListener {  
        String pozdrav;  
  
        public Event_Pozdrav(String pozdrav) {  
            this.pozdrav = pozdrav;  
        }  
        @Override  
        public void actionPerformed(ActionEvent ae) {  
            label_pozdrav.setText(pozdrav);  
        }  
    }  
  
    // ---  
  
    Event_Pozdrav event_pozdrav_1, event_pozdrav_2;  
  
    public Window_My_5b() {  
        super();  
  
        event_pozdrav_1 = new Event_Pozdrav("Ahoj!");  
        event_pozdrav_2 = new Event_Pozdrav("Nazdar!");  
        button_ahoj.addActionListener(event_pozdrav_2);  
        button_nazdar.addActionListener(event_pozdrav_1);  
    }  
}
```

Odpověď: Nazdar!

Zbývající čas 0:06:17

Úloha 9

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Vyberte správné označení

```
button_ahoj.addActionListener(new ActionListener() {  
    @Override  
    public void actionPerformed(ActionEvent ae) {  
        label_pozdrav.setText("Ahoj!");  
    }  
});
```

- ☐ a. žádná z uvedených variant není správná
- ☐ b. vytvoření komponenty
- ☐ c. spuštění gui-aplikace
- ☒ d. registrace obslužné metody události
- ☐ e. anonymní třída

Zbývající čas 0:06:10

Úloha 10

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Jak se jmenuje obslužná metoda události pro uzavření okna?

Odpověď:

Zbývající čas 0:06:04

Úloha 11

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Uvažujme třídu Wnd implementující třídu okna.

Napište příkaz, který se okno spustí a předá se řízení oknu.

Odpověď: