

Задание

Создайте FXML-приложение окно которого имитирует внешний вид устройства, изображенного на рисунке (это не существующее устройство было придумано дизайнером с ностальгией по советским временам). Окно приложения не обязательно должно в точности повторять все детали рисунка, например цвета, но чем точнее, тем лучше.

* Реализуйте обработку кнопок с цифрами так, чтобы в центральном поле отображалась нажатая цифра

** Реализуйте обработку кнопок с цифрами так, чтобы в центральном поле отображались все нажатые цифры

