

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 отображались все нажатые цифры, а при нажатии на кнопку ввод вместо введенного числа отображалась фраза (например, если введено 1, то «Привет», если 23, то «Привет, Вася!» и т.п.), если число не соответствует никакому слову, то «не знаю, что и сказать».

