

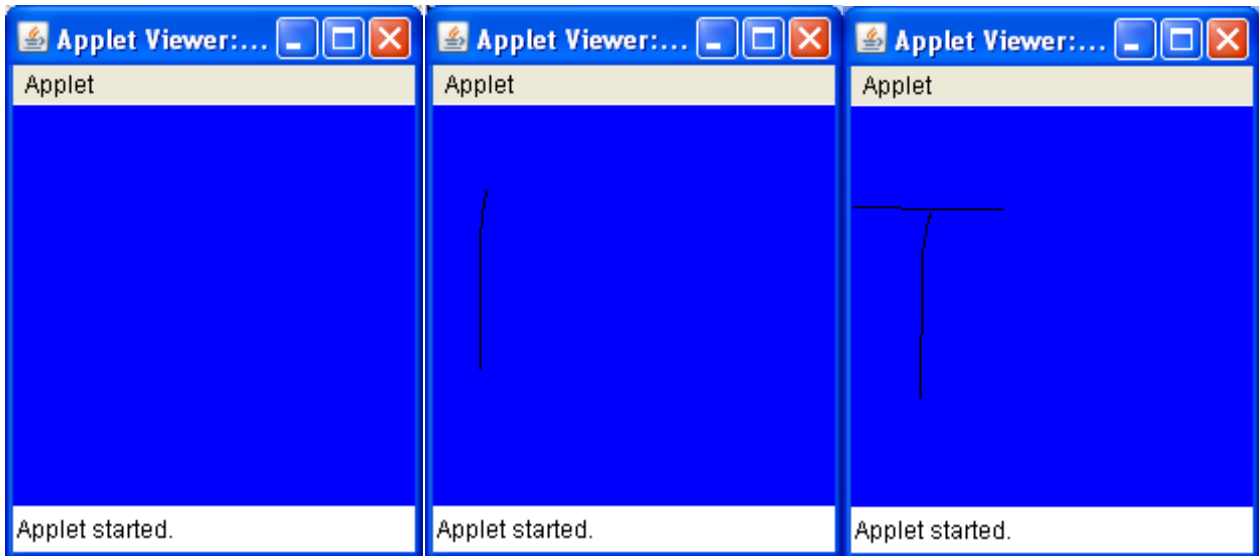
## 5. laboratorijas darbs

*Uzdevums:*

1. Izveidot Java *sīklietotni*, kas izpilda elementārā grafiskā redaktora funkcijas.

a. Peles *klikšķinājums* ar KP atļauj pārslēgties starp zīmēšanas/nezīmēšanas režīmiem. Faktiski, runa ir par operāciju on/off.

b. Peles *pārvietošana* zīmēšanas režīmā atļauj pievienot *kārtējo punktu* attēlam. Punkti atkārtos peles trajektoriju.



Daži *ieteikumi* uzdevuma izpildei:

1. Peles notikumu apstrādei *ieteicams* izmantot adapterus `MouseAdapter` un `MouseMotionAdapter`.

2. *Neatkarīgi* no izvēlēta stila, runa ir par divām metodēm:

`mouseClicked(MouseEvent e)` un `mouseMoved(MouseEvent e)`.

3. Aktuālā punkta koordinātes var iegūt: `e.getX()` un `e.getY()`.

4. Punkta koordinātes *ieteicams* saglabāt *divos* sarakstos. Sarakstu realizācija ir patvaļīga (`ArrayList`, `LinkedList`, ...).

5. Līnijas zīmēšana `paint(...)` metodē:

`g.drawLine(FirstX, FirstY, LastX, LastY)`.

6. Pārzīmēšanas metodes izsaukums: `repaint()`.

*Piezīme:* mezglu daudzuma palielināšanas procesā attēla pārzīmēšana notiks lēnāk.

---

2. Pārveidot šo sīklietotni *grafiskajā lietojumā*, kuru **ne**izpilda pārlūkprogrammā.