

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

# Отчет

## По лабораторной работе №8

По дисциплине «Программирование»

Вариант 665

Выполнил: Чураков Александр Алексеевич,  
группа Р3131

Преподаватель: Абузов Ярослав Александрович

Санкт-Петербург

~ 2024 ~

## Задание

1. Интерфейс должен быть реализован с помощью библиотеки JavaFX
2. Графический интерфейс клиентской части должен поддерживать **русский, немецкий, датский и испанский (Коста-Рика)** языки / локали. Должно обеспечиваться корректное отображение чисел, даты и времени в соответствии с локалью. Переключение языков должно происходить без перезапуска приложения. Локализованные ресурсы должны храниться в **классе**.

Доработать программу из [лабораторной работы №7](#) следующим образом:

Заменить консольный клиент на клиент с графическим интерфейсом пользователя(GUI).

В функционал клиента должно входить:

1. Окно с авторизацией/регистрацией.
2. Отображение текущего пользователя.
3. Таблица, отображающая все объекты из коллекции
  - a. Каждое поле объекта - отдельная колонка таблицы.
  - b. Строки таблицы можно фильтровать/сортировать по значениям любой из колонок. Сортировку и фильтрацию значений столбцов реализовать с помощью Streams API.
4. Поддержка всех команд из предыдущих лабораторных работ.
5. Область, визуализирующую объекты коллекции
  - a. Объекты должны быть нарисованы с помощью графических примитивов с использованием [Graphics](#), [Canvas](#) или аналогичных средств графической библиотеки.
  - b. При визуализации использовать данные о координатах и размерах объекта.
  - c. Объекты от разных пользователей должны быть нарисованы разными цветами.
  - d. При нажатии на объект должна выводиться информация об этом объекте.
  - e. При добавлении/удалении/изменении объекта, он должен **автоматически** появиться/исчезнуть/измениться на области как владельца, так и всех других клиентов.
  - f. При отрисовке объекта должна воспроизводиться согласованная с преподавателем **анимация**.
6. Возможность редактирования отдельных полей любого из объектов (принадлежащего пользователю). Переход к редактированию объекта возможен из таблицы с общим списком объектов и из области с визуализацией объекта.
7. Возможность удаления выбранного объекта (даже если команды remove ранее не было).

Перед непосредственной разработкой приложения **необходимо** согласовать прототип интерфейса с преподавателем. Прототип интерфейса должен быть создан с помощью средства для построения прототипов интерфейсов(mockplus, draw.io, etc.)

Исходный код

[ITMO\\_Labs/ProgrammingJava, Программирование/lab8 at main · awesoma31/ITMO\\_Labs \(github.com\)](https://github.com/awesoma31/ITMO_Labs/ProgrammingJava/Программирование/lab8)

Вывод

Во время выполнения данной лабораторной работы я научился разрабатывать приложения с пользовательским интерфейсом, познакомился с фреймворком JavaFX.