Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧЕРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

“НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИТМО”

Факультет ПИиКТ



ОТЧЁТ

По лабораторной работе № 8

По предмету: Программирование

Вариант Don8oo

Работу выполнил:

Андрейченко Леонид Вадимович

Группа P3230

Преподаватель:

Исаев Александр Сергеевич

Санкт – Петербург

2021

Текст Задания

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

В функционал клиента должно входить:

* Окно с авторизацией/регистрацией.
* Отображение текущего пользователя.
* Таблица, отображающая все объекты из коллекции
  + Каждое поле объекта - отдельная колонка таблицы.
  + Строки таблицы можно фильтровать/сортировать по значениям любой из колонок. Сортировку и фильтрацию значений столбцов реализовать с помощью Streams API.
* Поддержка всех команд из предыдущих лабораторных работ.
* Область, визуализирующую объекты коллекции
  + Объекты должны быть нарисованы с помощью графических примитивов с использованием Graphics, Canvas или аналогичных средств графической библиотеки.
  + При визуализации использовать данные о координатах и размерах объекта.
  + Объекты от разных пользователей должны быть нарисованы разными цветами.
  + При нажатии на объект должна выводиться информация об этом объекте.
  + При добавлении/удалении/изменении объекта, он должен автоматически появиться/исчезнуть/измениться на области как владельца, так и всех других клиентов.
  + При отрисовке объекта должна воспроизводиться согласованная с преподавателем анимация.
* 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.
* Возможность удаления выбранного объекта (даже если команды remove ранее не было).

Код программы

<https://github.com/buffer404/lab8_prog>

Вывод

В ходе выполнения данной лабораторной работы я познакомился с платформой JavaFX. Научился создавать простейшие графические приложения, познакомился с основными классами JavaFX. Также познакомился с технологией интернационализации и локализовал приложение для разных языков. Также с помощью библиотеки Graphics и класса Timeline реализовал анимацию для приложения. Эти знания помогут мне при будущем изучении и работы с языком Java