

HBV201G Viðmótsforritun
Skilaverkefni #6
2014

Sett fyrir: 8. mars

Skilafrestur: 16. mars á miðnætti

Verkefnið gildir 3%

Í þessu verkefni eigið þið að skrifa forrit sem teiknar og leyfir notandanum að teikna í Java Swing. Virkninni er lýst á eftirfarandi hátt:

1. Hlaðið inn .gif mynd að að eigin vali sem bakgrunn á teikningunni.
2. Forritið teikningu á dreng og stúlku á sitt hvorn enda teikningarinnar með því að nota einföld form, t.d. línu, hring, rétthyrning eða þríhyrning. (Sjá forritin úr viku 9 og einnig Java 2D API - <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/2d/overview/index.html>)
3. Notandinn á að geta teiknað bolta (hring) í hendur drengsins eða stúlkunnar
4. Þegar notandi hefur lokið við teikningu boltans látið annað barnið kasta boltanum til hins barnsins. Þið getið valið um tvær leiðir a) notandinn stýrir boltanum, þ.e. færir boltann á milli barnanna eða b) forritið sýnir að boltanum er kastað á milli barnanna án þess að notandinn komi þar nærri.

Vandið hönnun og forritun. Skiptið forritinu upp í klasa og passið upp á þið endurtakið ekki sama kóðann innan forritsins.

Í .pdf skjalinu sem lýsir lausninni sýnið skjáskot eftir liði 2, 3 og 4 hér að ofan.

Einstaklingsverkefni

Verkefnið er einstaklingsverkefni, en auðvitað eruð þið hvött til að tala saman um efni verkefnisins, þó lausnirnar verði mismunandi. Gætið þess að forrita sjálf en afrita ekki lausnir þó þið sjáið þær á netinu.

Ætlið ykkur góðan tíma í þetta verkefni og vandið frágang:

- Útbúið forsíðu með nafni námskeiðs, nafni ykkar og tölvupóstfangi, dagsetningu, verkefnisnúmeri og dæmahópi D1, D2 eða D3.
- Sjá nánar á næstu síðu um skil

Skil á forritsverkefnum í Viðmótsforritun – vor 2014

Skila á verkefninu í tveimur hlutum, útprentun af forriti og skjáskotum og forritsskrár.

1. Skilið PDF skjali sem inniheldur skjámyndir af forritinu í keyrslu ásamt kóðanum *sem þið hafið skrifað* á bak við hvern skjá
2. Setjið allar forrits- og viðmótsskrár og þjappið með zip

Þessum tveimur skráum á að skila í Uglu undir Verkefni.

Þið skuluð skjala forritin þannig að efst í forritsskrá séu liðir **a-d**. Það er ágætt að koma sér upp skjölunarhaus sem þið getið notað aftur og aftur. Fyrir hvert fall skuluð þið skjala skv. **e** og **f** hér á eftir.

- a. Nafn höfundar
- b. Dagsetning
- c. Stutt lýsing á hvað forritið gerir
- d. Stutt lýsing á því hvernig þið hafið þýtt forritið og búið til keyrsluskrá.
- e. Fyrir hvert fall sem þið skrifið skuluð þið skrifa lýsingu
- f. Lýsing á hlutverki tilviksbreyta klasa með kommenti eftir skilgreiningu á breytunni.