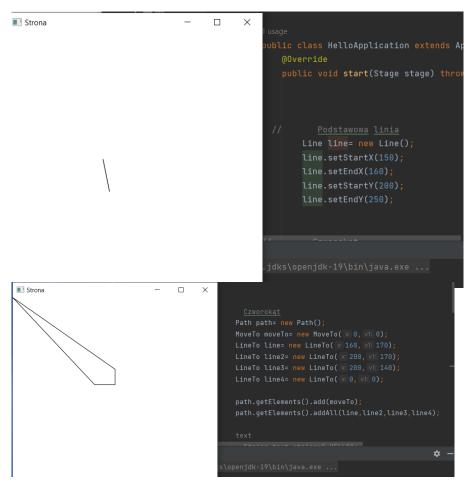
Zespół Szkół Elektrycznych w Gorzowie Wlkp.		
Nr i temat ćwiczenia	Nr w dzienniku	Klasa <u>4TD</u>
Proszę zapoznać się z wprowadzeniem do JAVAFX oraz wykonać zadania z działów:	6	
	Miesiąc	Data oddania sprawozdania
	listopad	25.11.23
Wykonał ćwiczenie:		
Dominik Danicki	Ocena pkt.	Podpis

Link: https://www.tutorialspoint.com/javafx/index.htm

Proszę zapoznać się z wprowadzeniem do JAVAFX oraz wykonać zadania z działów:

- 2D Shapes



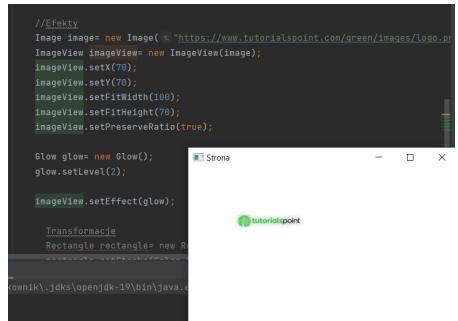
W pierwszym kodzie tworzymy linie i podajemy jej wartości a w drugiej robimy ścieżkę gdzie linie są rysowane na dane koordynaty.

- Text



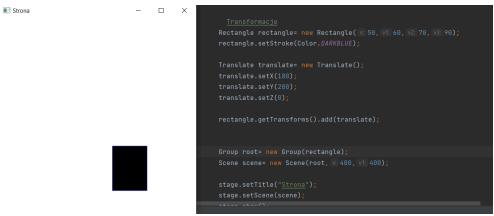
Tutaj tworzymy tekst jego ustawienie gdzie ma być oraz jego czcionkę oraz wypełnienie

- Effects



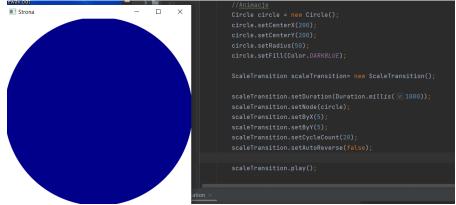
Tutaj dajemy efekt na zdjęcie (efekt glow(świecenia))

- Transformations



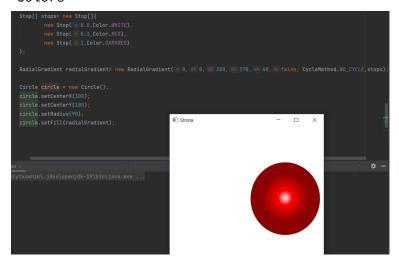
Kwadrat został przemieszczony na koordynaty które podałem (można podawać takżę różne przemiany jak np. obrót)

#### - Animations



Najpierw ustawiamy koło a następnie dajemy mu animacje rozszerzania się która będzie się wykonywała 20 razy a samo jedno przebiegniecie animacji trwa 1000ms

## - Colors



Najpierw ustawiamy gradient a następnie dodajemy do naszego rysunku/tekstu

### - Images

```
Image image= new Image( s: "https://www.tutorialspoint.com/qreen/images/logo.png");

ImageView imageView= new ImageView(image);
imageView.setX(70);
imageView.setFitWidth(100);
imageView.setFitHeight(70);
imageView.setPreserveRatio(true);

Group root= new Group(imageView);
Scene scene= new Scene(root, v: 400, v1: 400);
```

Dodajemy zdjęcie (dodawałem wcześniej więc wiem jak to zrobić)

# - 3D Shapes

```
Box box = new Box();

box.setDepth(200);

box.setHeight(200);

box.setTranslateX(200);

box.setTranslateY(150);

box.setTranslateZ(0);

box.setTranslateZ(0);

PerspectiveCamera camera= new PerspectiveCamera( bx false);

camera.setTranslateX(0);

camera.setTranslateY(0);

camera.setTranslateZ(0);

Group root= new Group(box);

Scene scene= new Scene(root, vx 600, v1 600);

stage.setTitle("Strone");

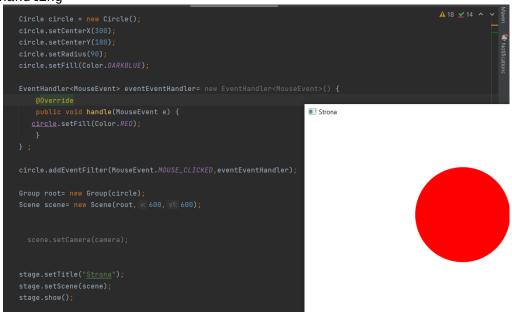
stage.setScene(scene);

stage.sebScene(scene);

stage.sebScene(scene);
```

Tworzymy figure 3D i następnie należy zmienić kamerę aby móc to zobaczyć

- Event Handling



Jest specjalna klasa która ma za zadanie tworzyć eventy na np. klikniecie myszki jak zostało pokazane na przykładzie gdzie po kliknięciu zmienia się kolor koła Można też tworzyć przyciski jak i do nich od razu przypisywać event a nie tworzyć klasę zbiorową

## - UI Controls

```
// UI
    TextField textField= new TextField();
    textField.setText("dominik");
    Group root= new Group(textField);
    Scene scene= new Scene(root, v. 600, v1: 600);

// scene.setCamera(camera);
```

UI pokazuje nam dużo możliwość czy to przycisków czy pól których będziemy mogli korzystać jedno pokazałem na kodzie i sam zmieniłem dane

## - Charts

```
// chards
   CategoryAxis xaxis=new CategoryAxis();
   xaxis.setCategories(FXCollections.<String>observableList(Arrays.asList("name")));

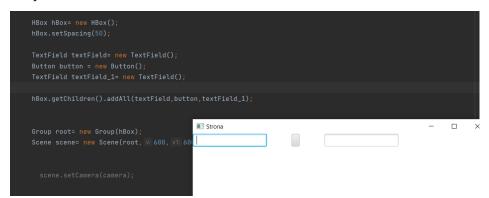
   xaxis.setLabel("names");

   LineChart lineChart= new LineChart(xaxis,xaxis);

   Group root= new Group();
   Scene scene= new Scene(root, v: 600, v1: 600);
```

Chardsy służą nam do przechowywania danych gdzie będziemy mogli je trzymać w np. tablicach

### - Layout Panes



Mamy do dyspozycji dużo funkcji które mogą pomoc nam poukładać jak wygląda nasz plik i jego nody gdzie one maja być w pliku albo jak mają być ( w przykładzie oddalone od siebie)

```
Button button= new Button();
button.setText("Przycisk");
button.setStyle("-fx-background-color: red; -fx-text-fill:blue;");

Group root= new Group(button);
Scene scene= new Scene(root, v: 600, v1: 600);

scene.setCamera(camera);

stage.setTitle("Strona");
```

Można także wykorzystywać przy naszych nodach cs<br/>s tak samo jak i podpiąć plik cs<br/>s z naszego repozytorium  $\,$