

Упражнение 6
GUI в Java

Каспаров - трон (турбо интерфейс)

Въведение в упражнението:

Сагата приключи, сега си почиваме и чакаме от Дисни да измислят нещо по умно .

Задачи за имплементация в час

1. Да се модифицират съществуващите полета така че да ограничат достъпа до външния свят.
2. Да се разработи, видим прозорец и носещ прозорец Frame / Panel които да визуализират игралната дъска.

Задачи за домашна работа

1. Проучете как се визуализират изображения, с помощта на Swing библиотеката, визуализирайте всички фигури на дъската
2. Проучете как се работи с хендлъри за събития, добавете хендлар за работа с мишката, при натискане с мишката върху дадена кутийка от дъската да се оцветява с червено (кутийката е селектирана), а при натискане на друга кутийка при вече селектирана първоначална, ново натиснатата кутийка трябва да се оцвети в синьо.