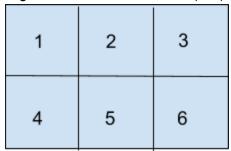
Seminaroppgaver uke 12

Oppgave 1

Lag et GridPane med 9 ruter (3*3), og fyll hver rute med tall slik at det ser slik ut:



Hint:

Benytt metoden .add(Node element, int kolonnenr, int radnr) på GridPanet for å legge til ting. Benytt klassen "Text" for å legge inn tallene, denne er en subklasse av Node. Konstruktører som kan benyttes til å opprette instanser av "Text":

Text()

Creates an empty instance of Text.

<u>Text(double x, double y, String text)</u>

Creates an instance of Text on the given coordinates containing the given string.

Text(String text)

Creates an instance of Text containing the given string.

Oppgave 2, Digital klokke

I denne oppgaven skal du lage en digital klokke! For å telle benytter vi en indre klasse "Sekundteller", som er en egen tråd som oppdaterer klokkeslettet hvert sekund. Du skal fylle inn den manglende koden her:

```
import javafx.application.Application;
import javafx.stage.Stage;
import javafx.scene.Scene;
import javafx.scene.layout.Pane;
import javafx.scene.text.Font;
import javafx.scene.text.Text;
import java.time.LocalTime;
public class Klokke extends Application {
   Text hilsen = new Text(naa());
   class SekundTeller extends Thread {
       // En egen tråd som oppdaterer klokkeslettet hvert sekund.
       public void run() {
           boolean slutt = false;
           while (! slutt) {
              try {
                  sleep(1000);
              } catch (InterruptedException e) { slutt = true; }
              //1. Sett ny tekst/nytt klokkeslett i "hilsen"-variablen, FYLL INN:'
              //(Hint: se paa hvordan "hilsen" er opprettet..)
           }
       }
    }
   @Override
    //3. FYLL INN METODENAVN OG EVT PARAMETRE:
    public void _____ {
   //3. SETT Y-aksen til teksten til å være 100.
   //4. SETT FONT, opprett font med parameter 100
       Pane kulisser = new Pane();
    //5. LEGG TIL "hilsen" i kulisser
```