

I. Stwórz wygląd ekranu logowania do aplikacji za pomocą deklaracji FXML. Ekran Logowania powinien zawierać Tekst powitalny, dwa pola umożliwiające wprowadzanie danych, etykiety opisujące co dane pola tekstowe oznaczają, przycisk umożliwiający zalogowanie się oraz etykietę/bądź tekst informujący czy logowanie się powiodło. Należy zapewnić walidację logowania się użytkownika z pasującym do niego hasłem.

II. Zaprojektuj odtwarzacz muzyki, który:

- Będzie pokazywać obecnie odtwarzany utwór
- Wyświetli listę kategorii
- Pozwoli na wyszukiwanie po nazwie piosenki, albumu, twórcy
- Zatrzymać piosenkę, pomieszać, odtwarzać w pętli

### ***SceneBuilder:***

- Wejdź na stronę : <http://gluonhq.com/products/scene-builder/#download>
- Pobierz SceneBuilder w wersji Executable Jar.
- Uruchom program SceneBuilder
- Utwórz nowy plik FXML
- Za pomocą dostępnych narzędzi, postaraj się wykonać:
  - Panel pozwalający na sterowanie śmigłowcem, powinien on zawierać:
    - \* Wskaźniki wysokości oraz ilości paliwa
    - \* Element pozwalający na kontrolę prędkości śmigła
    - \* Pewną formę sterowania śmigłowcem
    - \* Umieść kontrolkę pokazującą fragment obrazu widocznego z kokpitu śmigłowca
- Stwórz nowy projekt i zaimportuj utworzony przez siebie plik FXML
- Postaraj się dodać id do jednego z elementów/kontrolerek oraz zapewnij jego minimalną funkcjonalność (np. wskaźnik paliwa będzie się zmieniał w zależności od innego elementu).

### ***Skorowidz:***

- Dokumentacja opisująca zawartość FXML:  
[https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/api/javafx/fxml/doc-files/introduction\\_to\\_fxml.html](https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/api/javafx/fxml/doc-files/introduction_to_fxml.html)
- Podstawowy tutorial FXML od Oracle:  
[https://docs.oracle.com/javafx/2/get\\_started/fxml\\_tutorial.htm](https://docs.oracle.com/javafx/2/get_started/fxml_tutorial.htm)
- Odnośnik do dokumentacji CSS w JavaFx  
<https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/api/javafx/scene/doc-files/cssref.html>