

- I. Stwórz okno i wyrysuj w nim przekątne okna wykorzystaj do tego bibliotekę *java.awt*. Zwróć szczególną uwagę na metodę *paintComponent* oraz specyfikę metody *drawLine*.
- II. Napisz program, który będzie symulował prosty edytor tekstów. W oknie *JFrame* umieść komponent *JTextArea* i stwórz prostą metodę, która będzie ustalała jego wartości charakterystyczne według przekazanych do niej argumentów:
 - Kolor tła
 - Kolor pisma
 - Rodzaj pisma (np. Dialog)
 - Rozmiar pisma (np. 14)
 - Typ pisma (np. wytłuszczona kursywa)
- III. Zadanie ma na celu zapoznanie z podstawowymi zarządcami rozkładu komponentów graficznych. Napisz program który będzie testował podstawowe proste rozkłady. W oknie powinno znajdować się 5 przycisków (*JButton*) zawierających kolejno napisy:

- „Przycisk1”
- „Przycisk 2”
- „P3”
- „P 4”
- „Duży przycisk o numerze 5”

Należy zaimplementować 3 podstawowe rozkłady komponentów wraz z ich przykładowymi opcjami:

- Układ *BorderLayout*
- Układ *FlowLayout* z wyrównaniem do lewej
- Układ *FlowLayout* z wyrównaniem do prawej
- Układ *FlowLayout*
- Układ *GridLayout* – jako jeden wiersz
- Układ *GridLayout* – jako jedna kolumna
- Układ *GridLayout* – jako tabela 2 kolumny, 3 wiersze

Na początku programu powinniśmy wybrać którego rozkładu chcemy użyć, a następnie według wybranego rozkładu powinny zostać wyświetlone komponenty.