

Paradygmaty programowania - ćwiczenia

Lista 14

Wszystkie programy mają być napisane w języku Scala.

1. Napisz aplikację (bez apletu), która ma taki sam interfejs graficzny i funkcjonalność jak program `TextApletAplikacja.java`, omawiany na wykładzie.
Wskazówka. Naciśnięcie klawisza Enter, kiedy klawiatura jest aktywna w polu tekstowym, generuje zdarzenie `scala.swing.event.EditDone`.
2. Napisz aplikację z klasą `Moneta`, symulującą rzuty monetą. Graficzny interfejs ma mieć jeden przycisk „Rzuć monetę”, oraz dwa nieredagowalne pola tekstowe z etykietami „orzeł” i „reszka”, w których będzie wyświetlany rezultat symulacji, tzn. wartości liczników „orłów” i „reszek”.