

Ispit iz predmeta Objektno-orijentisano programiranje - avgustovski rok

Napomena: ispit traje 3 sata, nosi 50 poena, ocenjuju se samo zadaci koji se mogu kompajlirati i pokrenuti.

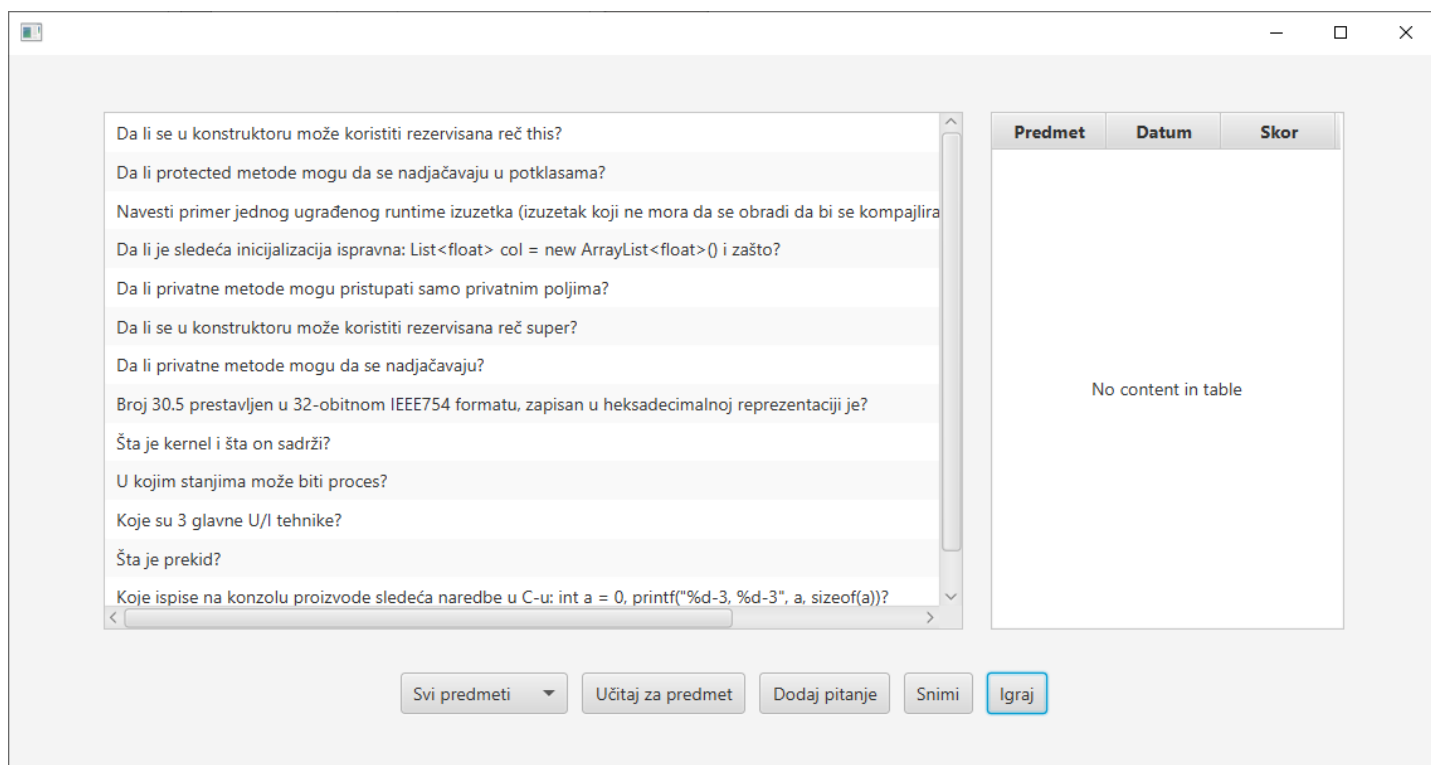
Napraviti JavaFX aplikaciju za testiranje znanja iz određenih fakultetskih predmeta. Podaci o testu su u datoteci **pitanja.txt**. Ulazna datoteka je formirana tako da se u jednom redu nalaze podaci o pitanju (pitanje, odgovor na pitanje i predmet za koji je vezano pitanje) razdvojeni tačka zarezom. Prazne redove ignorisati.

Napraviti formu sa slike 1, tako da je tabela na početku prazna. Lista treba da bude popunjena svim pitanjima iz fajla, a kombo boks popunjen svim predmetima iz fajla i dodati još jedan unos - "Svi predmeti". Promenom selekcije u kombo boks i klikom na dugme "Učitaj za predmet" moguće je filtriranje liste tako da ostanu samo pitanja iz odabranog predmeta.

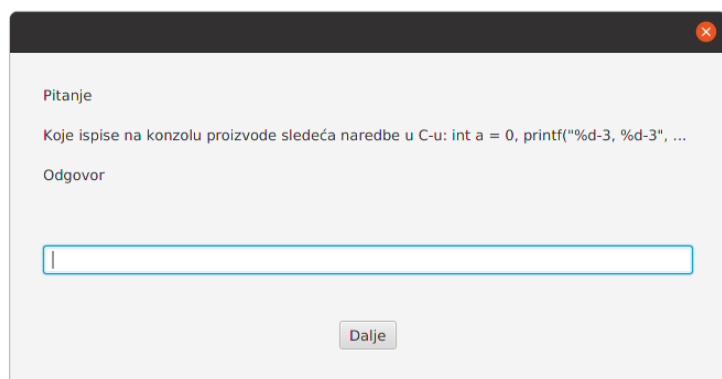
Pritiskom na dugme "Dodaj pitanje" otvara se nova forma kao na slici 3, za dodavanje novog pitanja. Klikom na dugme "Dodaj" dodaje se novo pitanje u listu sa slike 1, a klikom na "Odustani" forma se gasi. Ukoliko je lista bila filtrirana, svi filteri se resetuju. Pritiskom na dugme "Snimi" u fajl **pitanja.txt** se snimaju sva pitanja.

Pritiskom na dugme "Igraj", otvara se forma sa slike 2, za igranje kviza. Pitanja koja će se prikazivati u labeli zavise od selekcije predmeta u kombo boks sa slike 1. Tokom igre se prati skor igrača. Igrač odgovara na pitanje upisivanjem odgovora u tekstualno polje. Klikom na dugme "Dalje" proverava se da li je unet odgovor tačan i prelazi se na sledeće pitanje. Odgovor se smatra tačnim ako je uneti tekst identičan odgovoru u datoteci, uz zanemarivanje veličine slova (da je isto što i Da). Ako je odgovor tačan igrač dobija 1 poen, ako je odgovor netačan ne dobija se poen. Prelazak na sledeće pitanje podrazumeva da se briše odgovor unet za prethodno pitanje i prikazuje tekst novog pitanja. Kada ponestane pitanja, forma se gasi i rezultat kviza se pamti u tabelu sa slike 1. U tabeli treba da se upiše predmet za koji je igran kviz (ili Svi predmeti), datum igranja kviza (današnji datum) i skor igrača.

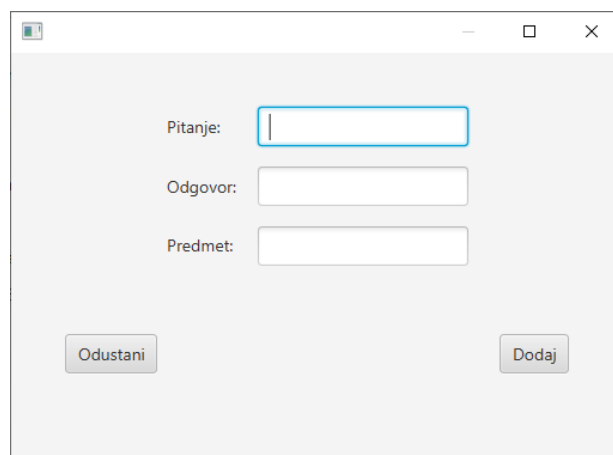
Funkcionalnost	Broj bodova
Izgled ekranskih formi i pravino otvaranje pomoćnih prozora	10
Učitavanje podataka iz fajla	8
Pravilno popunjeni lista i kombo boks	5
Filtriranje liste	6
Dodavanje novog pitanja za predmet i resetovanje filtera	3
Snimanje u fajl	4
Igranje kviza i popunjavanje tabele	14



Slika 1



Slika 2



Slika 3