# Pierwsza aplikacja okienkowa w JAVA

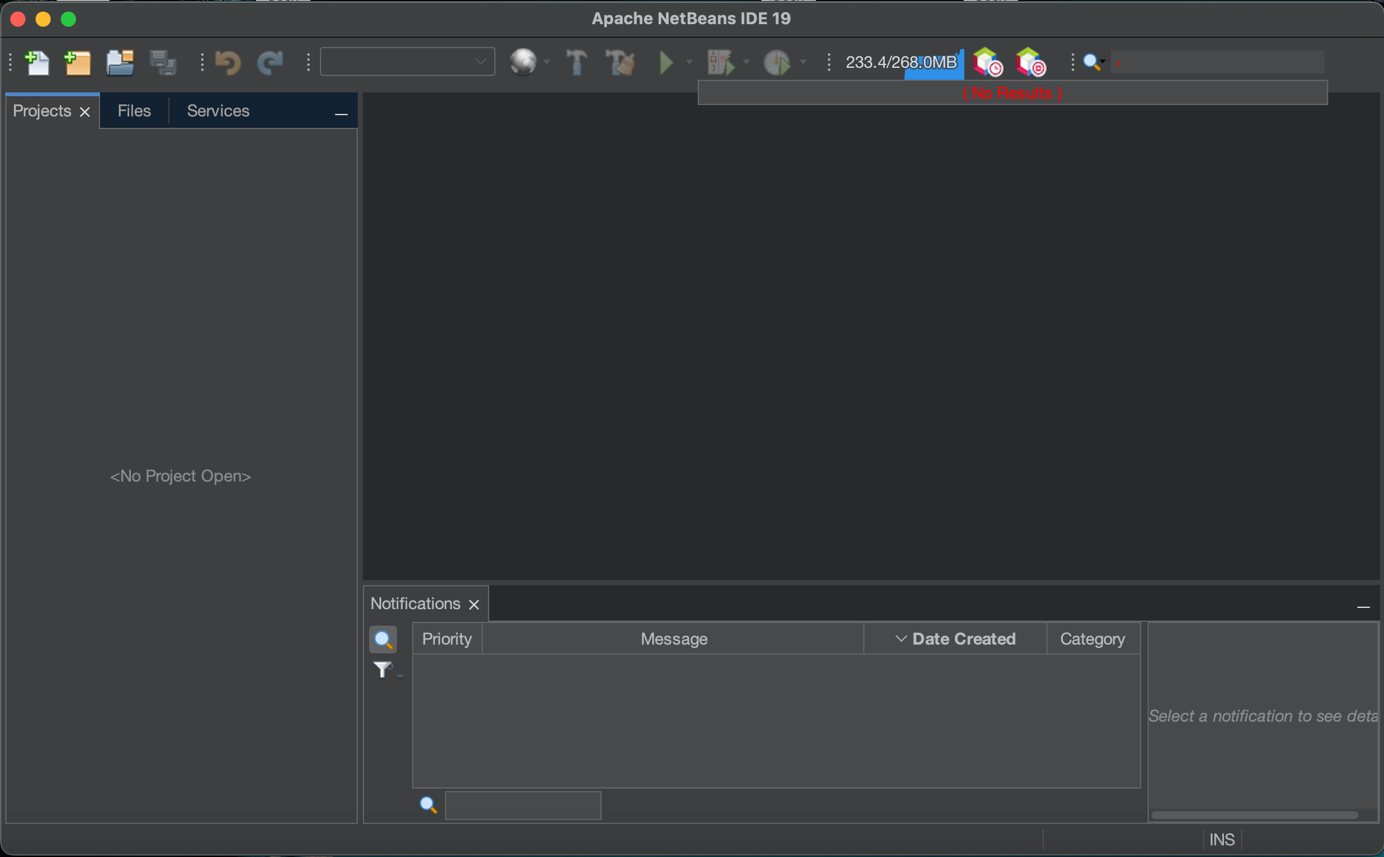
## Do utworzenia aplikacji przy pomocy Intelij Idea:

1. Uruchom IntelliJ IDEA: Uruchom IntelliJ IDEA na swoim komputerze.
2. Utwórz nowy projekt: Kliknij opcję "Create New Project" na ekranie powitalnym lub użyj opcji "File" -> "New" -> "Project" z menu głównego.
3. Wybierz typ projektu: Wybierz "Java" z listy dostępnych opcji po lewej stronie, a następnie kliknij "Next".
4. Skonfiguruj projekt: Na kolejnym ekranie, nadaj nazwę projektowi i wybierz lokalizację, gdzie chcesz zapisać projekt. Kliknij "Next".
5. Wybierz SDK: Wybierz wersję JDK (Java Development Kit), którą chcesz użyć w projekcie. Jeśli nie masz jeszcze zainstalowanego JDK, kliknij przycisk "New..." i wybierz i zainstaluj odpowiednią wersję JDK. Kliknij "Next".
6. Wybierz szablon projektu: Na ekranie wyboru szablonu projektu, wybierz "JavaFX" lub "Swing" jako technologię do tworzenia aplikacji okienkowej, w zależności od preferencji. Kliknij "Next".
7. Skonfiguruj opcje dodatkowe: Możesz dostosować różne opcje, takie jak nazwa pakietu, lokalizacja pliku głównego i inne. Po dostosowaniu opcji, kliknij "Finish".

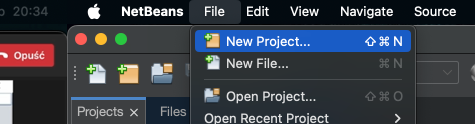
Po wykonaniu tych kroków, IntelliJ IDEA utworzy nowy projekt aplikacji okienkowej z wybranym szablonem. Będziesz mógł zobaczyć strukturę projektu w panelu po lewej stronie i zacząć pisać kod źródłowy aplikacji okienkowej w odpowiednich plikach. Dodatkowo, IntelliJ IDEA dostarcza narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika wizualnie dla aplikacji JavaFX, co może być bardzo pomocne podczas tworzenia interfejsu graficznego.

## Utworzenie projektu w NetBeans

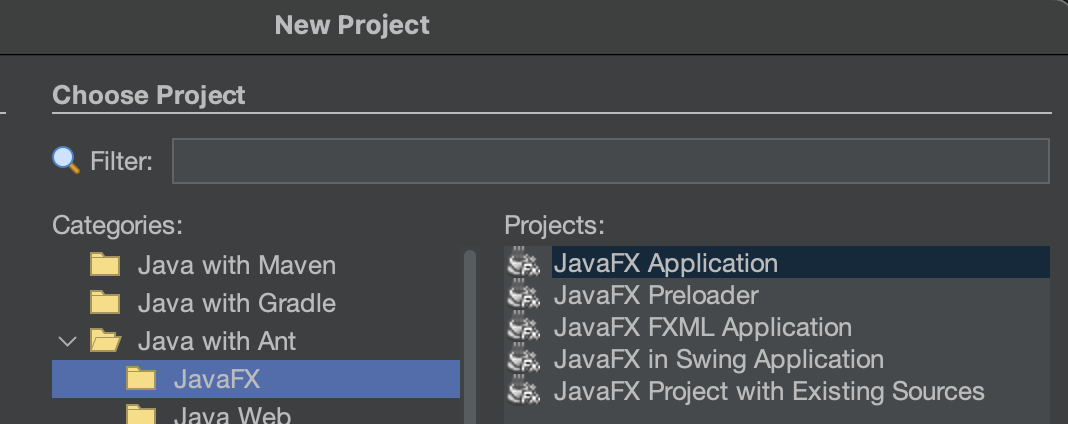
1. Uruchamiamy netBeans

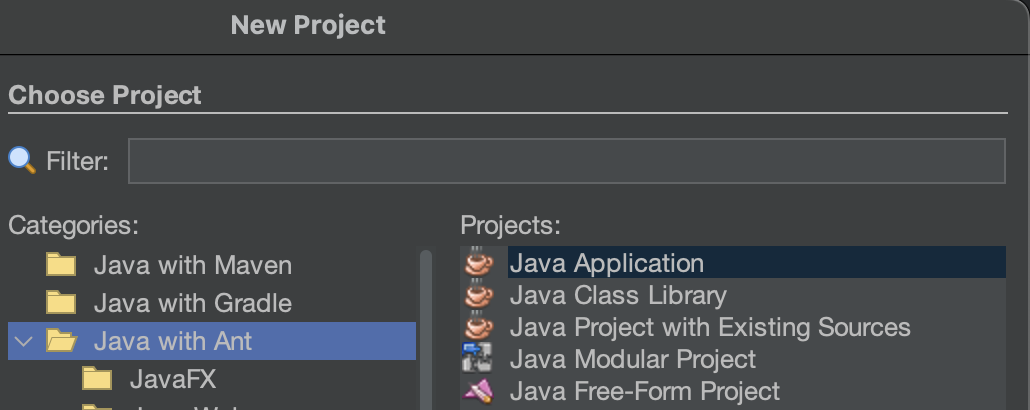


1. Z menu wybieramy



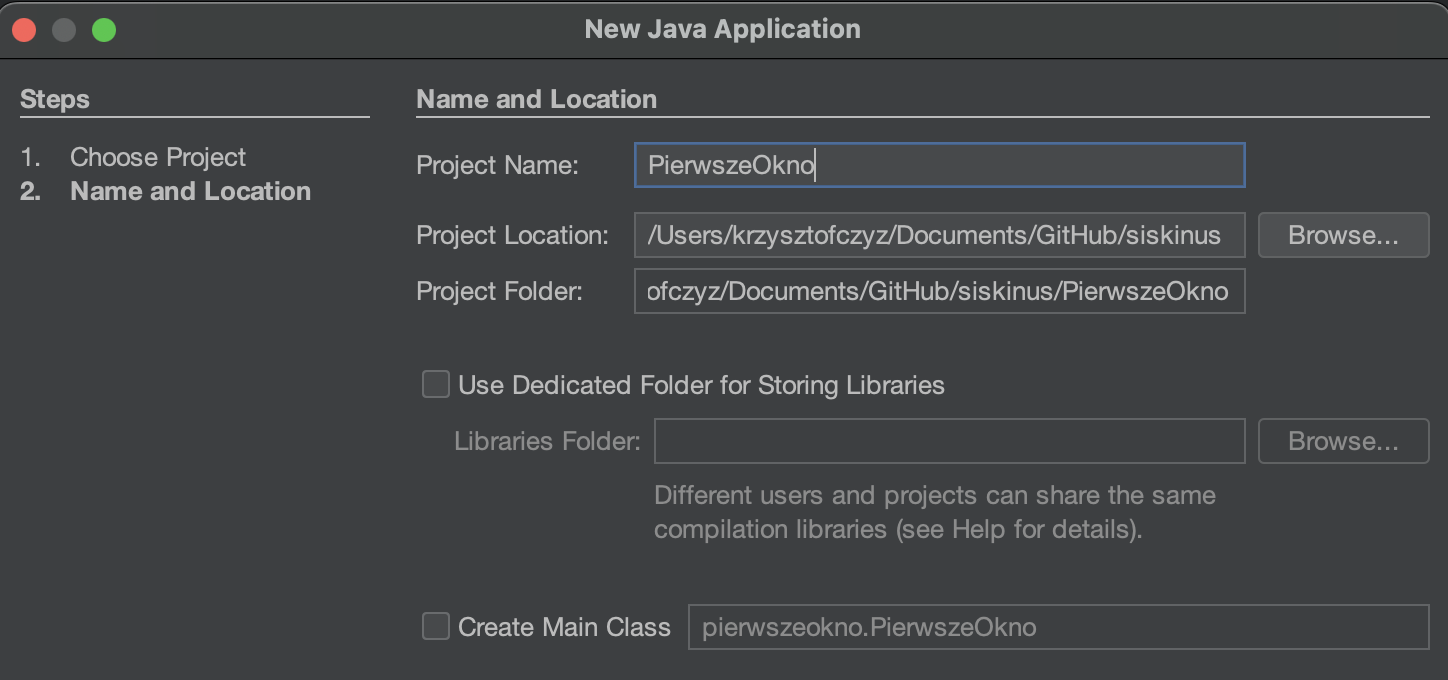
1. Wybieramy typ nowego projektu: JavaFX lub Pusty projekt

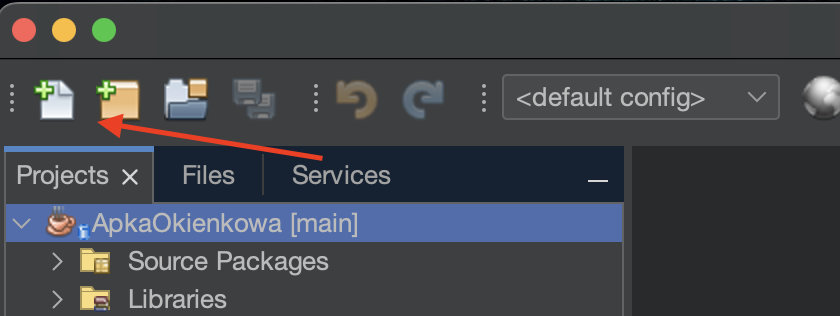


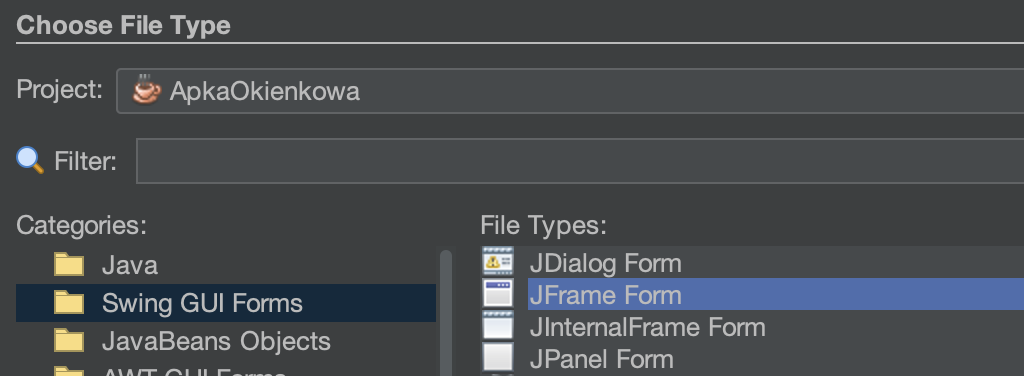


(Wybiorę projekt pusty aby utrudnić start i jednocześnie wprowadzić podstawy od zera)

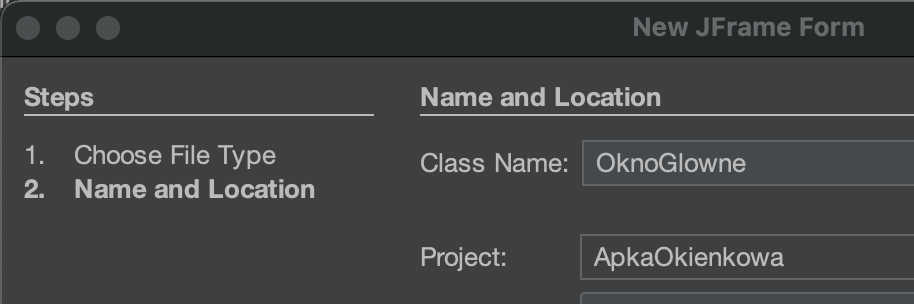
1. Nie tworzę klasy Main oraz nadaję nazwę i ścieżki projektowi



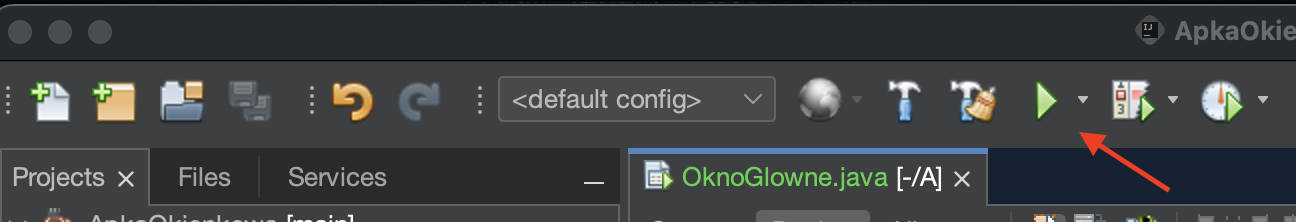
1. W tak utworzonym projekcie dodajemy klasę obsługującą 
2. Wybieram klasę z biblioteką swing

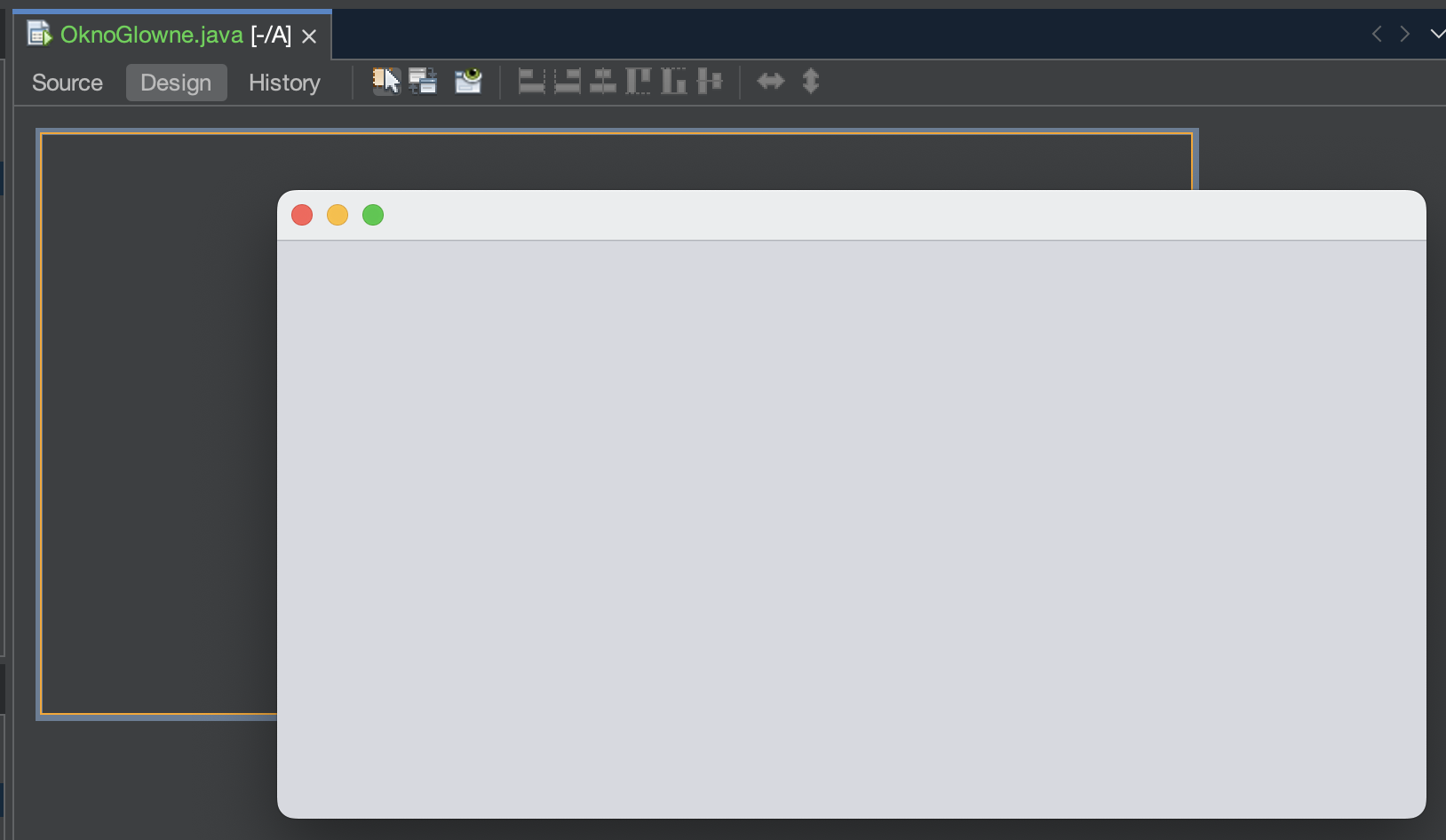


1. Nadajemy nazwę klasie, która będzie główną klasą

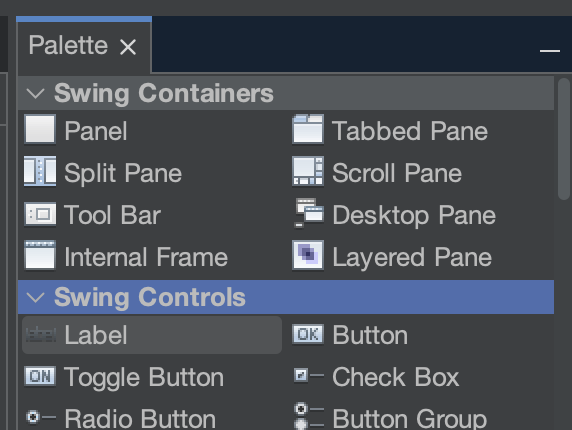
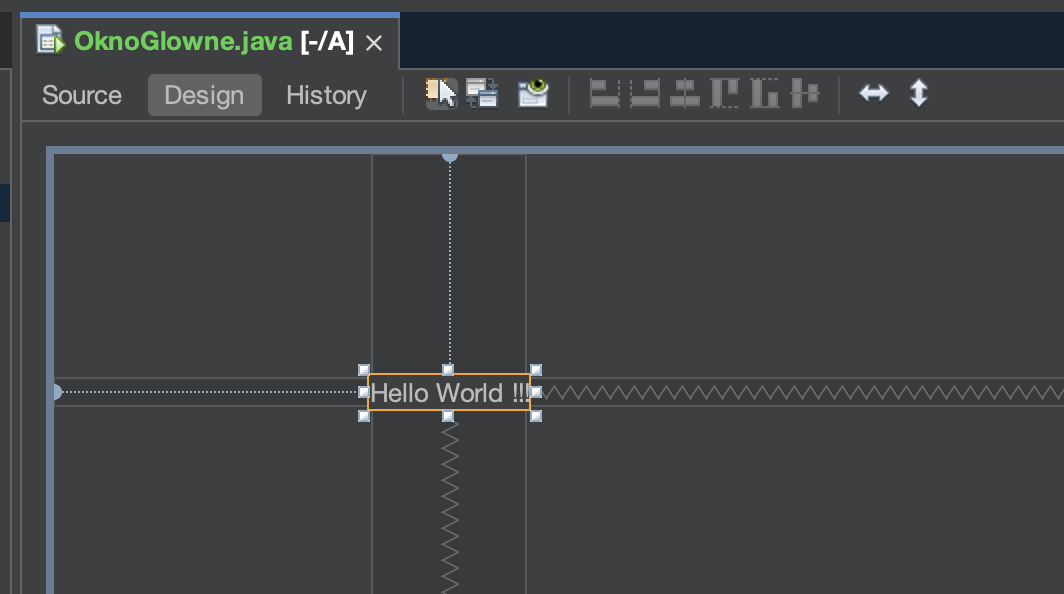


1. Saby zobaczyć efekt utworzenia projektu trzeba uruchomić puste okno. W tym celu trzeba wybrać zieloną strzałkę

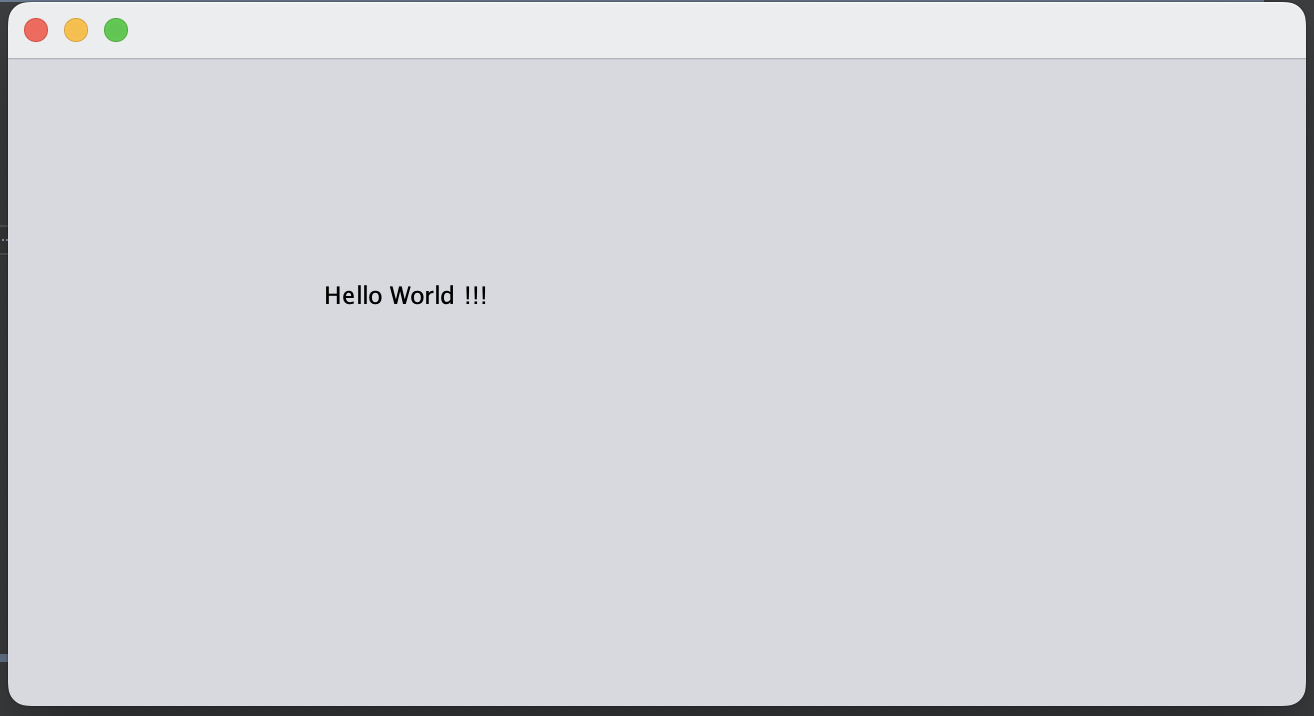




1. W celu zonbaczenia jakiegoś efektu można wstawić element z palety znajdującej się po lewej stronie okna programu

 (np. Label)

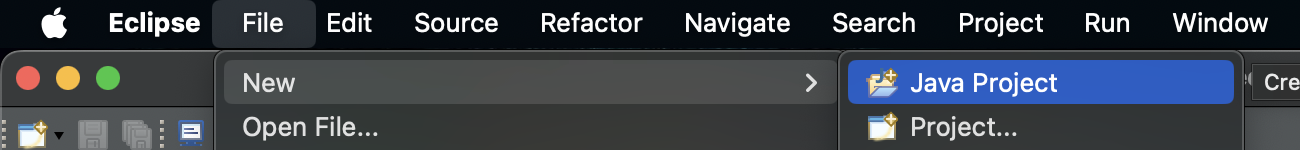
I ponownie uruchamiamy projekt zieloną strzałką

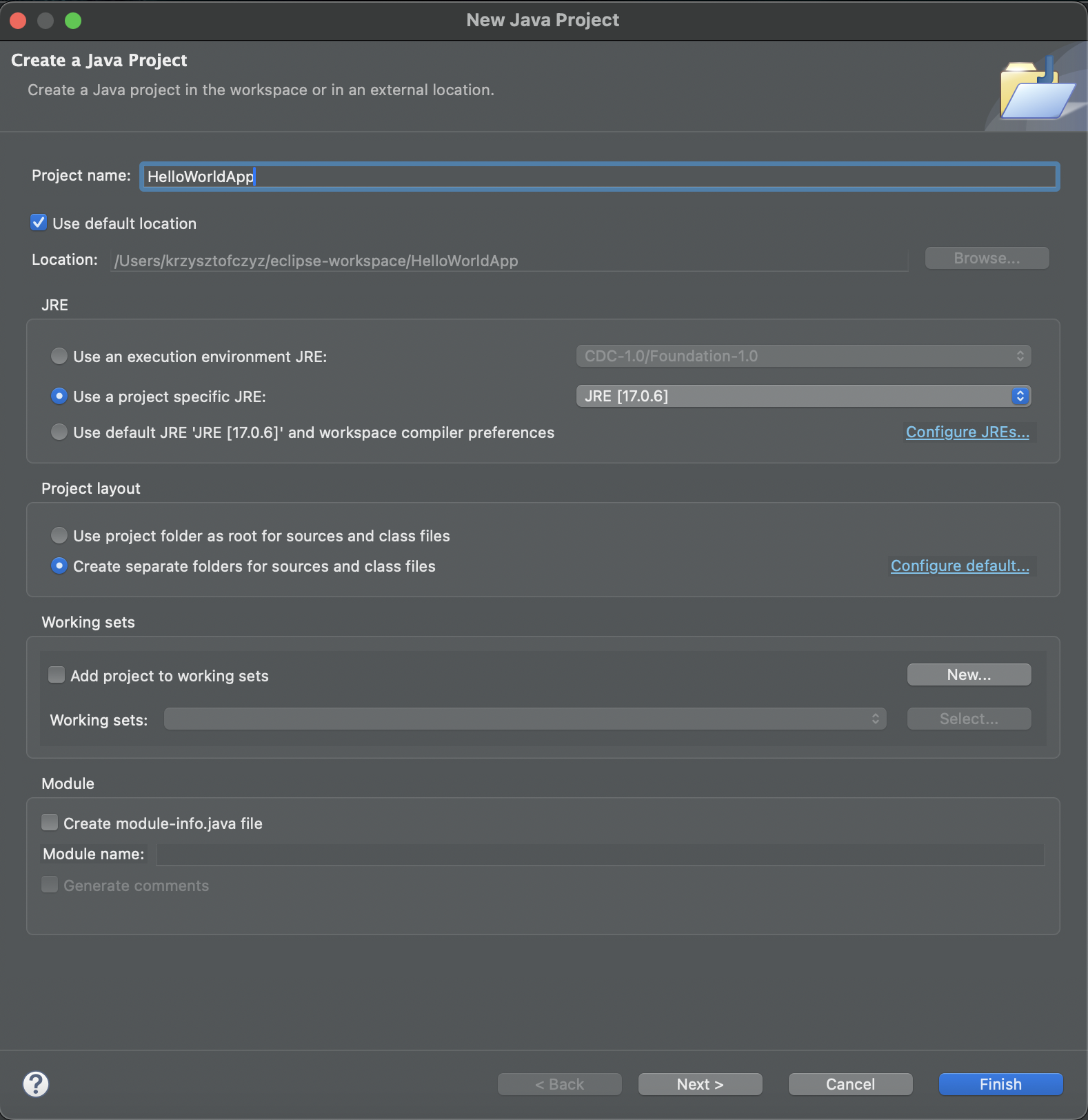


(Pierwsze Koty za płoty)

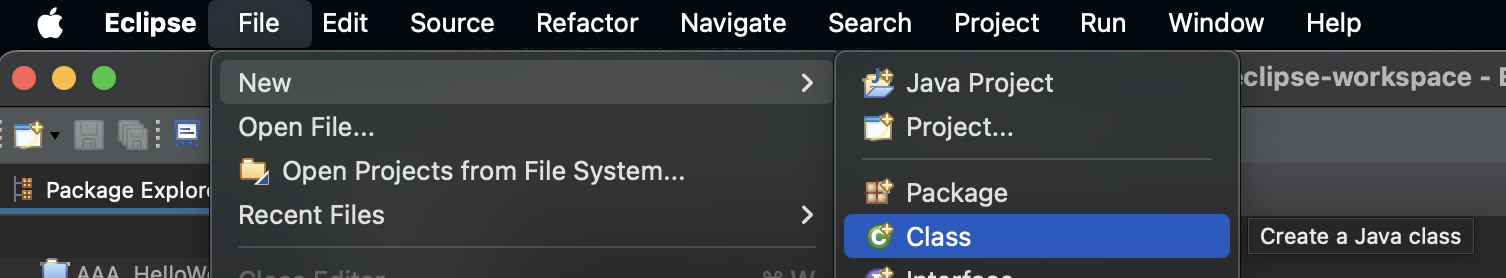
Hello World w Eclipse

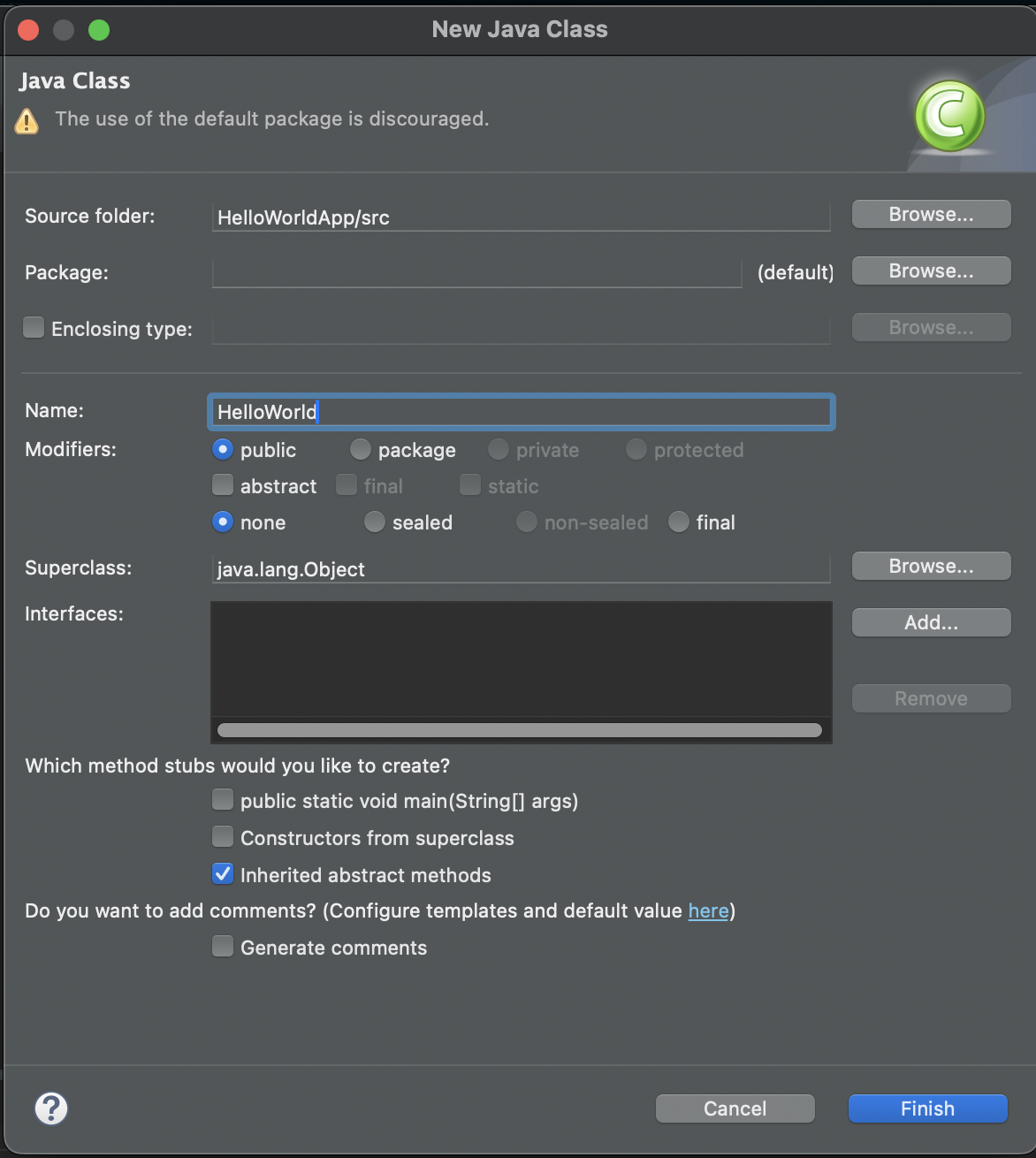
Tworzymy noey projekt



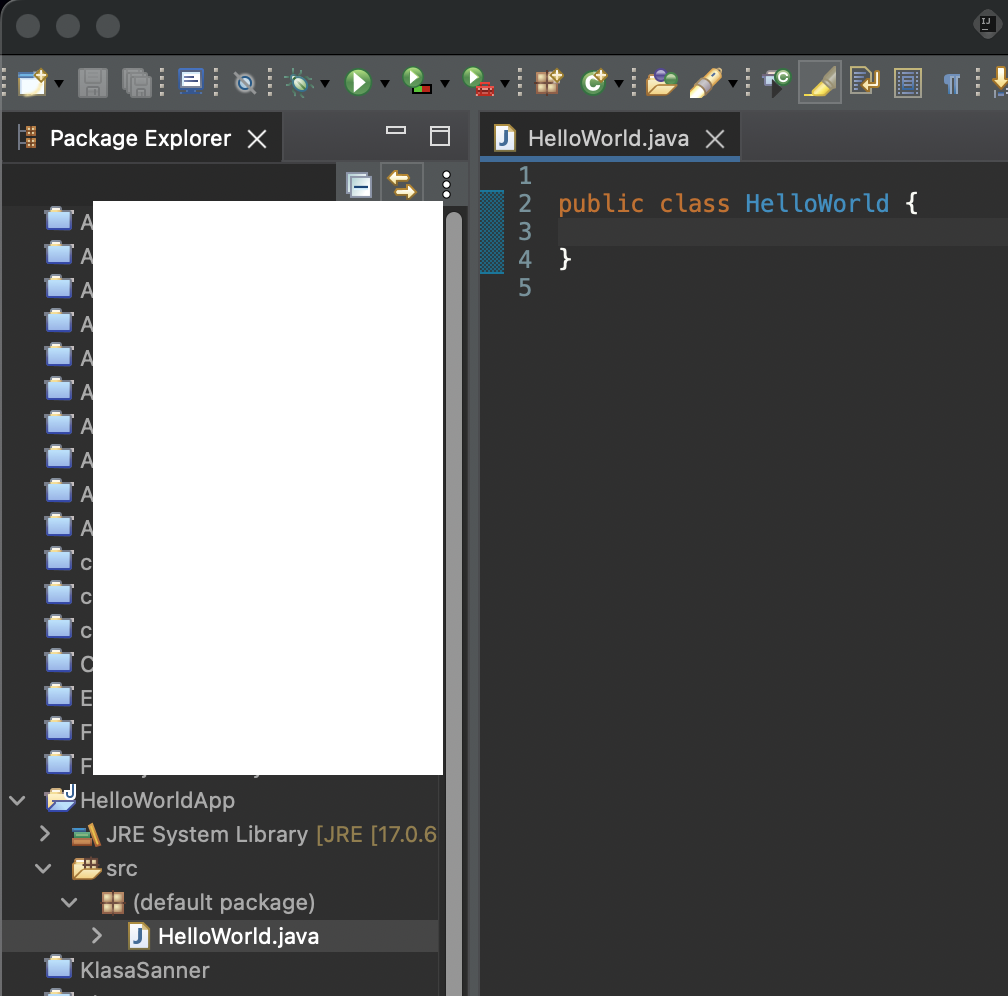


Dodajemy pustą klasę np. HelloWorld:

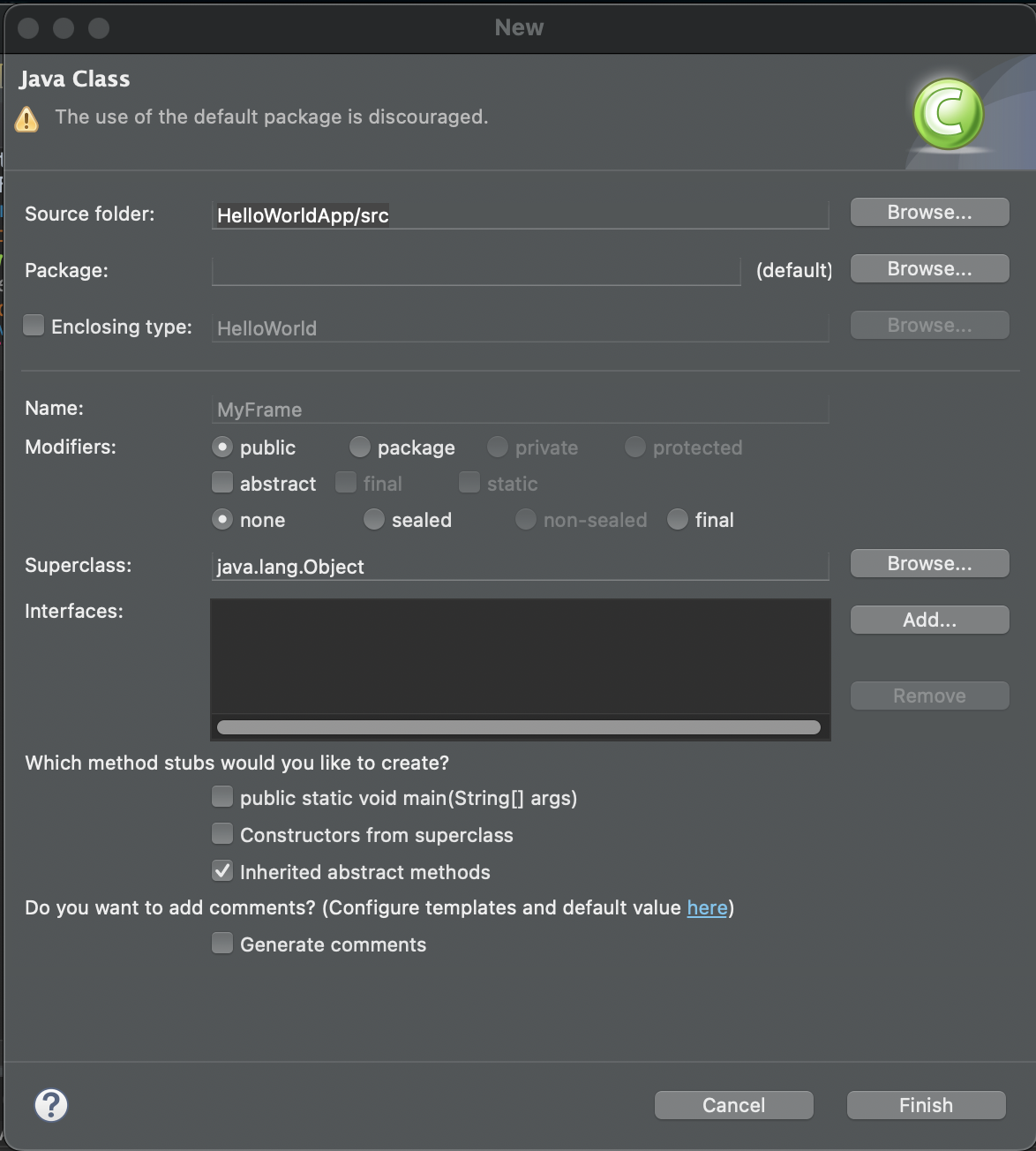




Klasa po utworzeniu:

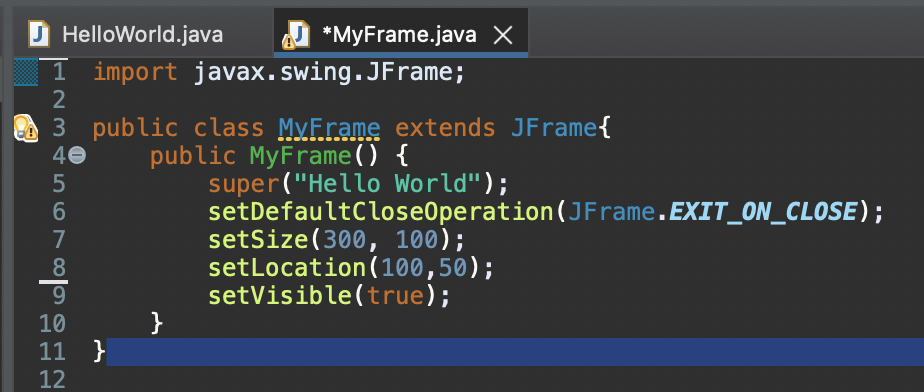


Dodajemy klasę rozszerzającą:



Uzupełniamy kod:





Uzyskujemy puste okno:

