|  |
| --- |
|  |
| МИНОБРНАУКИ РОССИИ |
| *Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования* ***«МИРЭА – Российский технологический университет»***  **РТУ МИРЭА** |

**Институт информационных технологий (ИТ)**

**Кафедра инструментального и прикладного программного обеспечения (ИиППО)**

**Дисциплина «Программирование на языке Джава»**

**ОТЧЕТ**

**ПО ПРАКТИЧЕСКОМУ ЗАНЯТИЮ №4**

Выполнил студент группы ИНБО-02-20 Маркарянц Р.Д.

Принял Степанов П.В.

Практические работы выполнены «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_2021г.

«\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_2021г.

Отметка о выполнении

**Москва – 2021 г.**

## **Задание**

Напишите интерактивную программу с использованием GUI имитирует таблицу результатов матчей между командами Милан и Мадрид. Создайте JFrame приложение у которого есть следующие компоненты GUI: одна кнопка JButton labeled “AC Milan”, другая JButton подписана “Real Madrid”, надпись JLabel содержит текст “Result: 0 X 0”, надпись JLabel содержит текст “Last Scorer: N/A”, надпись Label содержит текст “Winner: DRAW”;

Всякий раз, когда пользователь нажимает на кнопку AC Milan, результат будет увеличиваться для Милана, сначала 1 X 0, затем 2 X 0 и так далее. Last Scorer означает последнюю забившую команду. В этом случае: AC Milan. Если пользователь нажимает кнопку для команды Мадрид, то счет приписывается ей. Победителем становится команда, которая имеет больше кликов кнопку на соответствующую, чем другая.

## **Ход Работы**

В ходе выполнения работы были получены следующие исходные коды:

package ru.mirea.inbo0220.markaryants.pr4;  
import java.lang.\*;  
import java.awt.\*;  
import java.awt.event.\*;  
import javax.swing.\*;  
  
class LabExample extends JFrame  
{  
 JButton command1 = new JButton("AC Milan");  
 JButton command2 = new JButton("Real Madrid");  
 int c1 = 0;  
 int c2 = 0;  
 JLabel result = new JLabel("Result: " + c1 + " X " + c2);  
 JLabel lastScorer = new JLabel("Last Scorer: N/A");  
 Label winner = new Label("Winner: DRAW");  
 LabExample()  
 {  
 super("Counter");  
 setLayout(new FlowLayout());  
 setSize(250,150);  
 add(command1);  
 add(command2);  
 add(result);  
 add(lastScorer);  
 add(winner);  
 command1.addActionListener(new ActionListener()  
 {  
 public void actionPerformed(ActionEvent ae)  
 {  
 c1++;  
 result.setText("Result: " + c1 + " X " + c2);  
 lastScorer.setText("Last Scorer: AC Milan");  
 if (c1 > c2){  
 winner.setText("Winner: AC Milan");  
 } else if (c1 < c2) {  
 winner.setText("Winner: Real Madrid");  
 } else {  
 winner.setText("Winner: DRAW");  
 }  
 }  
 });  
 command2.addActionListener(new ActionListener()  
 {  
 public void actionPerformed(ActionEvent ae)  
 {  
 c2++;  
 result.setText("Result: " + c1 + " X " + c2);  
 lastScorer.setText("Last Scorer: Real Madrid");  
 if (c1 > c2){  
 winner.setText("Winner: AC Milan");  
 } else if (c1 < c2) {  
 winner.setText("Winner: Real Madrid");  
 } else {  
 winner.setText("Winner: DRAW");  
 }  
 }  
 });  
 setVisible(true);  
 }  
 public static void main(String[]args)  
 {  
 new LabExample();  
 }  
}

## **Вывод**

Выполнив практическую работу, я получил навыки работы в создании GUI и событийном программировании на языке Java.