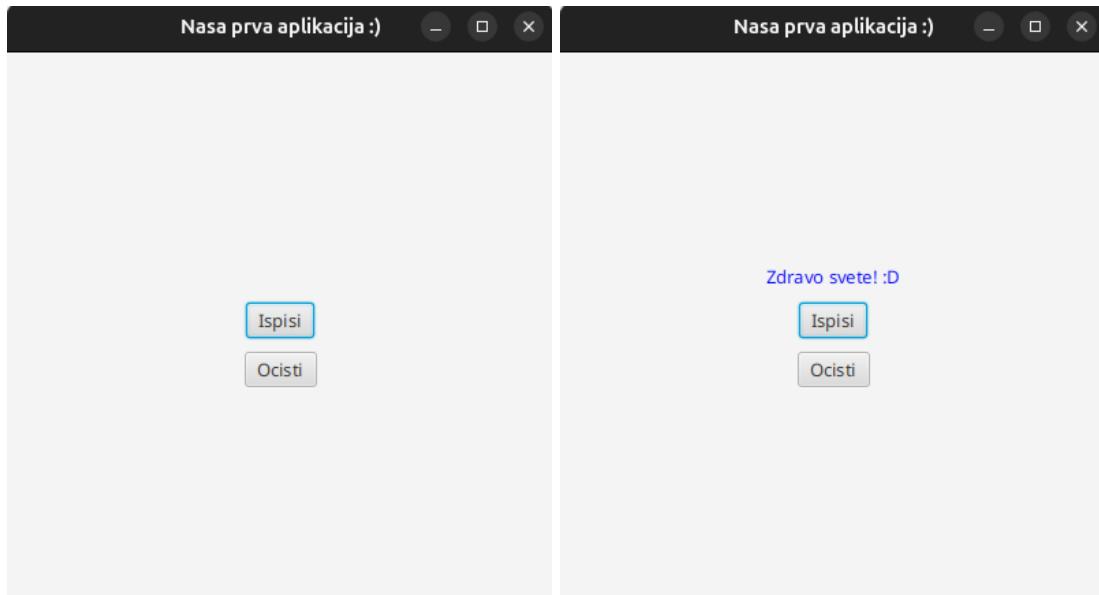


Jedanaesti čas

1. Implementirati aplikaciju korišćenjem *JavaFX* biblioteke koja izgleda kao na slici 1. Klikom na dugme Ispisi se ispisuje odgovarajući tekst u labeli, dok se klikom na dugme Ocisti sadržaj labele čisti.



Slika 1: Zdravo svete

2. Implementirati aplikaciju korišćenjem *JavaFX* biblioteke koja izgleda kao na slici 2.

- Klikom na dugme *Potvrdi* se ispisuje anagram u velikom tekstualnom polju. U zavisnosti od pola korisnika labela Ispis menja boju: ljubičasta za ženske osobe i plava za muške osobe. Prepostaviti da se dugme *Potvrdi* može više puta kliknuti za istu osobu i u tom slučaju se anagrami nadovezuju jedan na drugi (svaki u novom redu) u velikom tekstualnom polju.
Ukoliko korisnik nije uneo ime ili nije označio pol, ispisati odgovarajuću poruku crvene boje u labeli za grešku ispod tekstualnog polja za unos imena.
- Klikom na dugme *Ocisti* se cisti sadržaj tekstualnih polja i radio dugmići se gase.
- Klikom na dugme *Izadji* se izlazi iz aplikacije.

3. Implementirati aplikaciju korišćenjem *JavaFX* biblioteke koja izgleda kao na slici 3 i simulira rad kalkulatora.
(za domaći: ispis rezultata u obliku op1 + op2 = zbir)

Ispis:

rjaaMi
 Mjaari
 riaMja
 jaMria
 aMirja
 ariMja
 rMijaa
 aijrMa
 arajiM
 rMaaij

Slika 2: Anagram

Prvi operand:	<input type="text"/>	+	-	*
Drugi operand:	<input type="text"/>	/	^	C
Rezultat:	<input type="text"/>			

Prvi operand:	2	+	-	*
Drugi operand:	-4	/	^	C
Rezultat:	-2.0			

Slika 3: Kalkulator