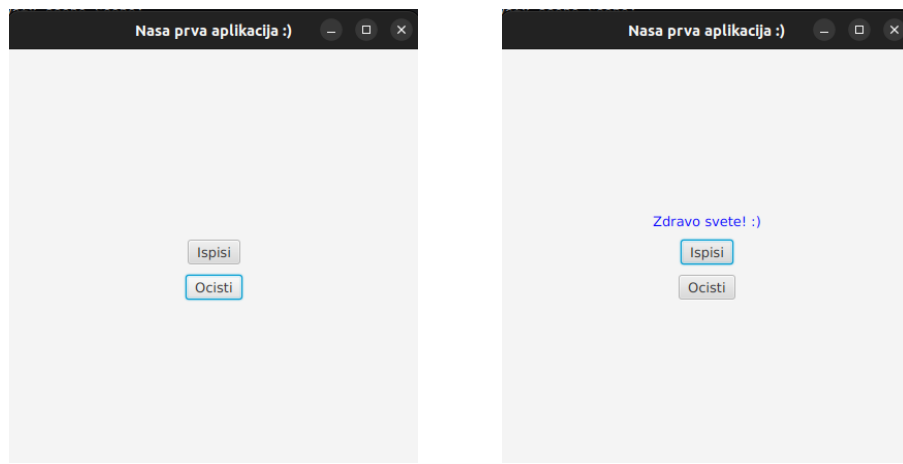
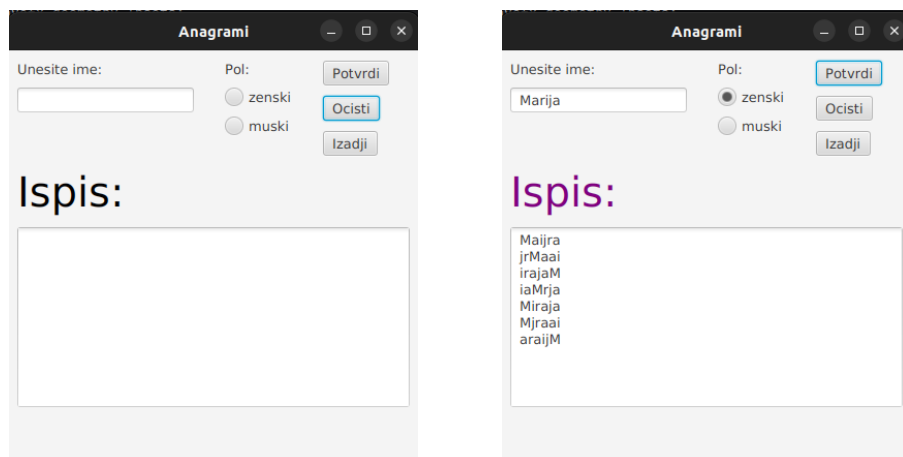


Dvanaesti čas

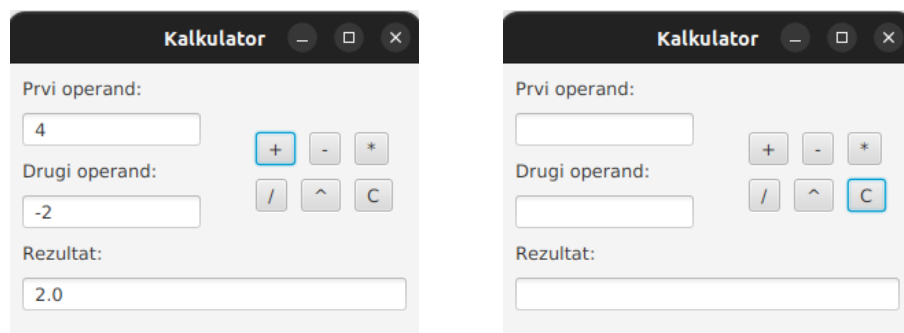
1. Napisati aplikaciju korišćenjem JavaFX biblioteke koja izgleda kao na slikama. Klikom na dugme *Ispisi* se ispisuje odgovarajući tekst u labeli, dok se klikom na dugme *Ocisti* sadržaj labela čisti.
2. Napisati aplikaciju korišćenjem JavaFX biblioteke koja izgleda kao na slikama. Klikom na dugme *Potvrdi* 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. Pretpostaviti 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. Klikom na dugme *Ocisti* se cisti sadržaj tekstualnih polja i radio dugmići se gase. Klikom na dugme *Izadji* se izlazi iz aplikacije.
3. Napisati aplikaciju korišćenjem JavaFX biblioteke koja izgleda kao na slikama i simulira rad kalkulatora. (za domaći: ispis rezultata u obliku $op1 + op2 = zbir$)



Slika 1: 1. zadatak



Slika 2: 2. zadatak



Slika 3: 3. zadatak