

# Οντοκεντρικός Προγραμματισμός I (Java)

Ακαδ. Έτος: 2011-2012

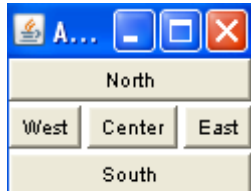
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ JAVA

Μονοπάτης Δημήτριος

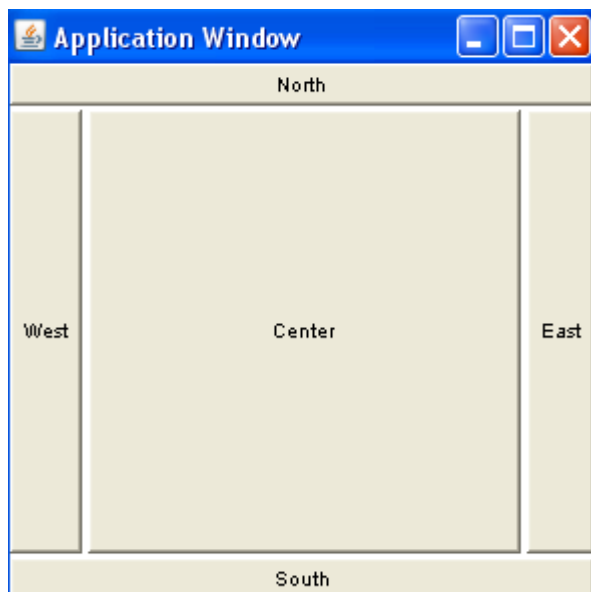
A.M.:4776

## ΑΣΚΗΣΗ 7

1)α)



β)



Τώρα με την προσθήκη των σχολίων η αρχική εμφάνιση του παραθύρου είναι μεγαλύτερη.

2)α)

Τα κουμπιά μετακινούνται στο παράθυρο αυτόματα για να μην εξαφανίζονται καθώς αυτό αλλάζει μέγεθος.

β)

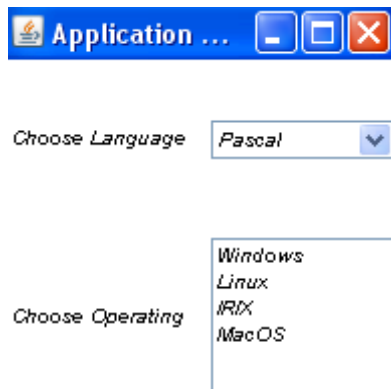
Η διαμόρφωση αλλάζει και τα στοιχεία είναι σε πλήρη στοίχιση ενώ κάθε στοιχείο του παραθύρου αλλάζει μέγεθος καθώς και το παράθυρο αλλάζει μέγεθος, σε σταθερή αναλογία μεταξύ τους.

3)

Το πρώτο πάνελ με μπλε φόντο έχει 4 check-boxes ενώ το δεύτερο σε κίτρινο φόντο περιλαμβάνει ένα frame το οποίο "ενώνει" τα option-boxes μεταξύ τους ώστε να μπορεί να επιλεγεί μόνο ένα από αυτά.

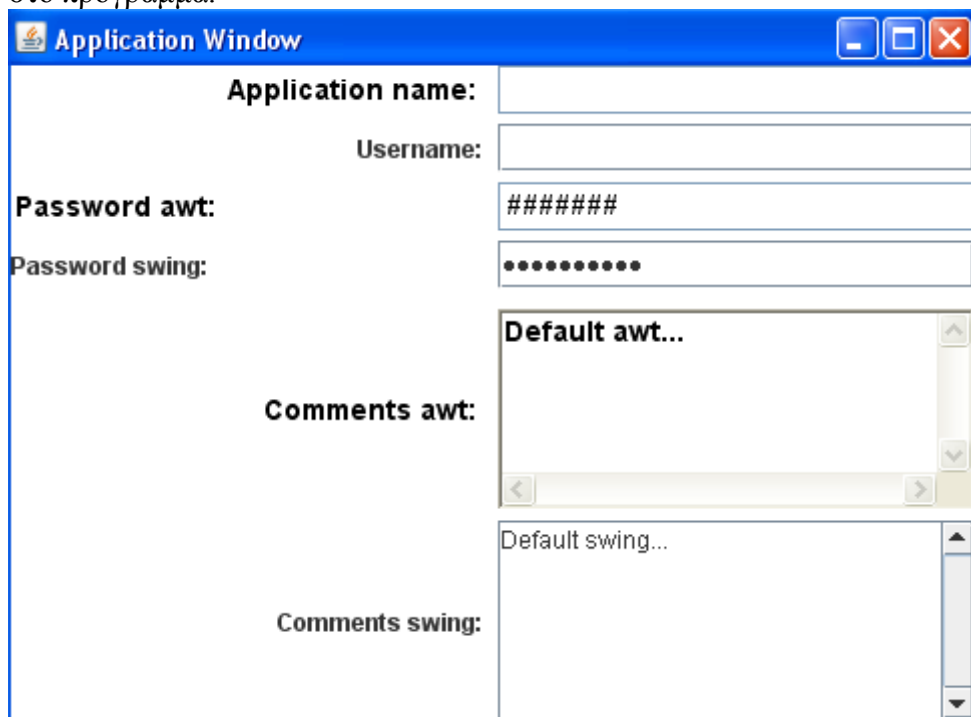
4)

Το παράθυρο περιλαμβάνει ένα dropdownlist το οποίο σου επιτρέπει να διαλέξεις μόνο ένα αντικείμενο και ένα απλό list με δυνατότητα να επιλέξεις παραπάνω από ένα στοιχεία.



5)

Αυτό που βλέπουμε είναι ότι για στοιχεία όπως labels, textboxes και passwordtextboxes υπάρχουν ήδη αντίστοιχα αντικείμενα στη βιβλιοθήκη swing τα οποία χρειάζονται λιγότερη παραμετροποίηση και λιγότερο κώδικα για να εισαχθούν στο πρόγραμμα.



6)

Οι παράμετροι "1", "2" και default δίνουν διαφορετικές εμφανίσεις στα στοιχεία του παραθύρου, όπως προκαθορίζονται από βιβλιοθήκες της java. Η παράμετρος 3 αντιστοιχεί σε βιβλιοθήκη που δεν είναι διαθέσιμη.

7)

Έχουμε την επιλογή να εμφανίζουμε στο παράθυρο δυο διαφορετικά πάνελ ανάλογα με την επιλογή στη dropdown λίστα, ένα με τρία κουμπιά, και ένα με πεδίο κειμένου.

8)

Έχουμε μια εφαρμογή με μενού, progressbar και container καθώς και τρία κουμπιά. Τα τρία κουμπιά έχουν τις ίδιες ετικέτες με τα στοιχεία του μενού colour, και έτσι αν επιλεγθεί κάποιο κουμπί ή το αντίστοιχο στοιχείο στο μενού το container αλλάζει χρώμα φόντου ανάλογα με την επιλογή, αλλά αλλάζει και η τιμή της progressbar.

9)

Έχουμε μία εφαρμογή με δύο κουμπιά και τον τίτλο να αναπαριστά το σκορ μεταξύ των δύο ομάδων. Όταν κάνουμε κλικ στο κουμπί της αντίστοιχης ομάδας το σκορ της ανεβαίνει κατά 1 και αυτό εμφανίζεται στην αλλαγή του τίτλου του παραθύρου.

10)

Έχουμε μία εφαρμογή που έχει το κουμπί "Delete". Αν γίνει κλικ πάνω του, η java εμφανίζει ένα παράθυρο συστήματος τύπου confirmation με παραμέτρους για εμφάνιση με το x σε κόκκινο στρογγυλό πλαίσιο (τύπος σφάλματος) καθώς και επιλογές Yes/No. Αν γίνει κλικ στο Ναι, τότε εμφανίζεται ένα παράθυρο συστήματος τύπου message με παραμέτρους για εμφάνιση του εικονιδίου πληροφορίας, και το μήνυμα "File Deleted!", ενώ αν γίνει κλικ στο όχι εμφανίζεται το ίδιο ακριβώς παράθυρο με το μήνυμα "File Not Deleted!".

## ΑΣΚΗΣΗ 8

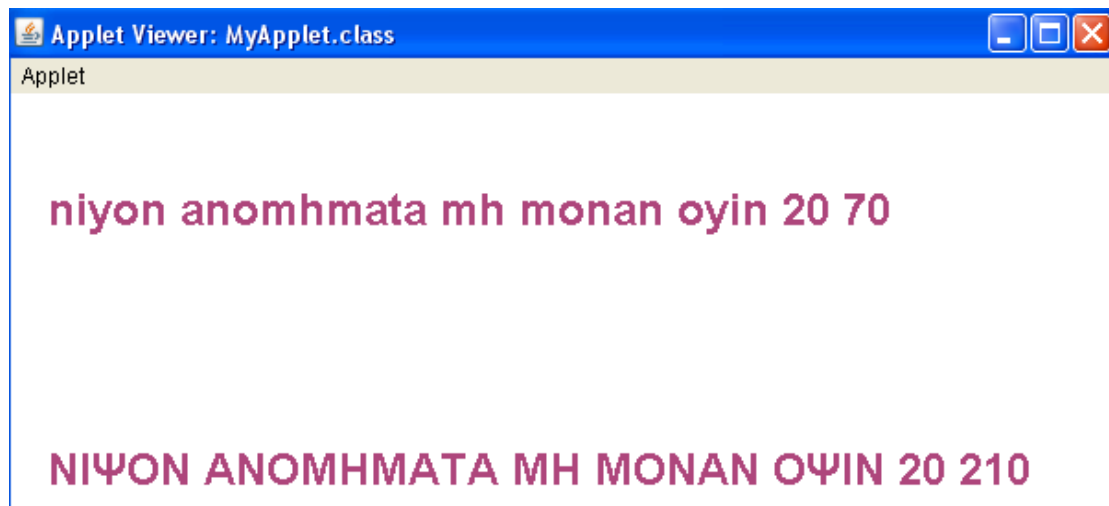
1)



2)



3)



Όταν κάνουμε Applet stop η μικροεφαρμογή σταματά. Κάθε φορά που κάνουμε ξανά start το applet εκτελείται το start και βάση του κώδικά του μεγαλώνει η απόσταση από την κορυφή και την αριστερή πλευρά του παραθύρου αλλά και οι δύο γραμμές κειμένου έχουν ένα νέο τυχαίο χρώμα κάθε φορά.

4)

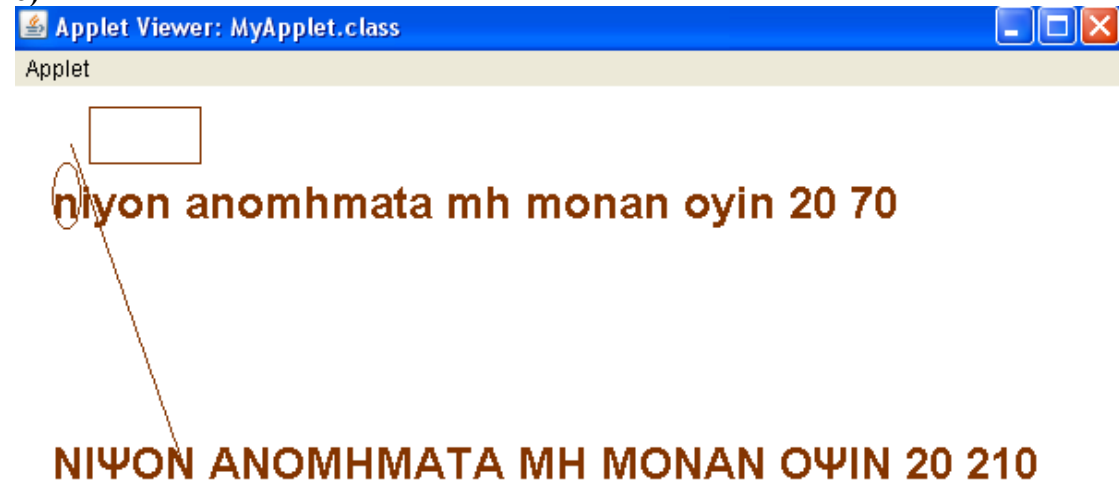
Κάθε φορά που κάνουμε ξανά start το applet τα γράμματα εμφανίζονται όλο και μικρότερα, αλλά αν η γραμματοσειρά είχε πέσει κάτω από το 10 σε μέγεθος όταν κάναμε stop, με το επόμενο start τα γράμματα έχουν και πάλι μέγεθος 24.

5)

Η παράμετρος font\_name, αν προστεθεί, προσδιορίζει τη γραμματοσειρά που θα έχει η πρώτη γραμμή κειμένου που εμφανίζεται. Από κάτω της εμφανίζονται σε δύο στήλες όλες οι γραμματοσειρές του συστήματος, με τη μορφή κειμένου που έχει ως περιεχόμενο το όνομα της γραμματοσειράς, και ως γραμματοσειρά την ίδια τη γραμματοσειρά.

Παρατηρούμε ότι γράφοντας ως παράμετρο fontname δεν την αναγνωρίζει και γι' αυτό το πρόγραμμα θέτει ως εξορισμού γραμματοσειρά την SanSerif.

6)



β) Με την αλλαγή των 2 τελευταίων γραμμών το οβάλ και το παραλληλόγραμμο αποκτούν γέμισμα με το ίδιο τυχαίο χρώμα που έχει και η γραμματοσειρά.

γ) Τώρα δύο νέα σχήματα εμφανίζονται πάνω από το οβάλ και το παραλληλόγραμμο με το αρνητικό του τυχαίου χρώματος που χρησιμοποιείται. Πάνω στο οβάλ βλέπουμε ένα arc να καλύπτει μέρος του ενώ μέρος του παραλληλόγραμμου καλύπτει ένα άλλο παραλληλόγραμμο με στρογγυλεμένες γωνίες.

δ) Προστέθηκε ένα πολύγωνο με άκρες στα σημεία που θέτει ο κώδικας.

7)

omhmata mh monan oyin 20 70

.NOMHMATA MH MONAN OΨIN 20 210



- α) β) Βλέπουμε ότι η περιοχή που καλύπτει τις ορισμένες συντεταγμένες στο πάνω αριστερά μέρος του παραθύρου έχει αντιγράψει στο κέντρο του παραθύρου και ύστερα καθαρίζεται από το πάνω αριστερά μέρος του.
- γ) Το φόντο του παραθύρου είναι το ίδιο με αυτό του arc και το στρογγυλεμένου παραλληλογράμμου.
- δ) Αντιγράφουμε πάλι την ίδια περιοχή όμως τη μεταφέρουμε σε σημείο που μέρος του καθαρίζεται με την επόμενη εντολή, έτσι μέρος της αντιγραμμένης περιοχής καθαρίζεται κι αυτό.