# FormCreator – etap1

Budujemy aplikację służącą do tworzenia internetowych ankiet – formularzy. Na pierwszym spotkaniu programuje podstawową funkcjonalność aplikacji - wyświetlenie przykładowej ankiety.

Zadania:

1. Napisz enumerator FieldType który będzie definiował typy pól możliwych do użycia w ankiecie (pole tekstowe, pole wielolinijkowe, data, e-mail, pole wyboru, checkbox)

2. Napisz interfejs Field który będzie definiował podstawowe właściwości i metody pojedynczego pola ankiety. Każde pole powinno zawierać: nazwę, etykietę, typ pola, wartość. Każde pole powinno także móc wyświetlić swoją zawartość we wskazanym miejscu za pomocą metody render(). Wyświetlone pole powinno składać się z etykiety i samego pola formularza.

3. Do wyświetlenia etykiety napisz klasę FieldLabel.

4. Utwórz cztery podstawowe klasy InputField, TextAreaField, DateField, EmailField, SelectField, CheckboxField odpowiadające za wyświetlanie pól (typ pola zgodny z nazwą). Klasy powinny implementować Field

5. Utwórz klasę Form. Klasa form odpowiada za przetrzymywanie całości informacji o formularzu oraz jego wyświetlanie. W klasie powinny być przechowywane informacje o wszystkich polach formularza (tablica elementów Field). Klasa powinna udostępniać dwie metody: getValue() pobierającą wyniki formularza oraz render() wyświetlającą formularz we wskazanym miejscu.

6. Utwórz klasę App. Klasa App to klasa zarządzająca z wszystkimi podstawowymi funkcjami aplikacji – reagowaniem na elementy interfejsu, wyświetlaniem formularzy itd.

Efektem pracy powinna być aplikacja która pozwala wyświetlić statycznie zakodowany formularz. Powinna też umożliwić pobranie wyników ankiety (wartości formularza) i wyświetlenie ich w dowolnym miejscu ekranu (jedynie dla testu metody getValue() klasy Form).

Przykładowy formularz do wyświetlenia:

* 1. Imię (pole tekstowe)
  2. Nazwisko (pole tekstowe)
  3. E-mail (pole e-mail)
  4. Wybrany kierunek studiów (select)
  5. Czy preferujesz e-learning (checkbox)
  6. Uwagi (textarea)