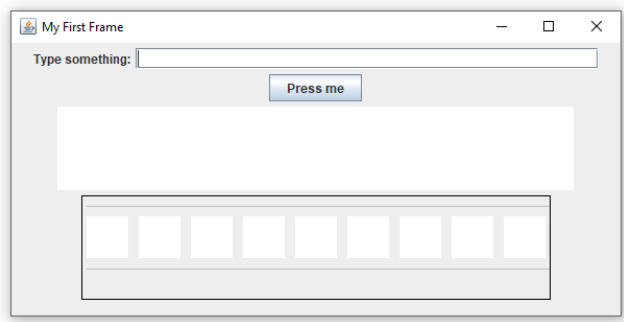


Δυο λόγια ...

Το πρόγραμμα αυτό δημιουργεί ένα απλό γραφικό περιβάλλον μέσω του οποίου ο χρήστης μπορεί να δώσει δεδομένα αλλά και να δει τα αποτελέσματα της επεξεργασίας στην οθόνη του. Επίσης μέσω του προγράμματος αυτού μπορείτε να σχεδιάσετε απλά σχήματα.



Σας προτρέπουμε να «τρέξετε» το πρόγραμμα αυτό καθώς και να υλοποιήσετε διάφορα μικρά «tasks» που αναφέρονται μέσα στον κώδικα του αρχείου «MyFrame.java» ως «**TODO**». Αυτά θα σας βοηθήσουν να εξοικειωθείτε με την δημιουργία του γραφικού περιβάλλοντος των Desktop εφαρμογών καθώς επίσης και με τις βασικές έννοιες του java προγραμματισμού.

```
/* COMPONENTS & STYLING */

final JLabel label = new JLabel("Type something:");
// TODO: Increase Font Size

final JTextField textField = new JTextField(40);
// TODO: Add Padding 10px

final JButton button = new JButton("Press me");
// TODO: Change Border Color

final JTextArea textArea = new JTextArea(5, 45);
// TODO: Make Text Area not Editable

// TODO: Add the NTUA logo in your Window

final MyDrawingArea myDrawingArea = new MyDrawingArea();

/* ADD LISTENERS TO COMPONENTS */

button.addActionListener(
    // The definition of this Class exists at the End of this File
    new MyButtonListener(textField, textArea, myDrawingArea)
);

// TODO: Add KeyListener to Text Field
// Print a message when a predefined phrase is typed

/* ADD COMPONENTS to JFrame */

final JPanel panel = new JPanel();

// TODO: Check Different Panel Layout Methods (panel.setLayout)
```

```
// TODO: GUI About File Selection
// Add another button about Selecting a File from your Local Hard Disk
// Implement the appropriate Action Listener
// Present a new Window for selecting the appropriate File
// Useful Class name: JFileChooser
// The Path of the selected File should be also presented in the Text Area
```

```
// TODO: Your Drawing Area
// Create a Chess Matrix
// Create an oval for a pawn
// You should be able to move your pawn with your keyboard buttons
```