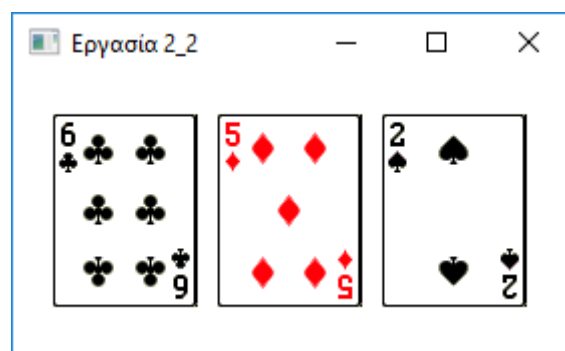


1. Να γράψετε ένα πρόγραμμα, το οποίο θα εμφανίζει τέσσερις εικόνες σε ένα πλαίσιο πλέγματος, όπως δείχνει το παρακάτω σχήμα. Τα αρχεία εικόνων για αυτήν την εργασία είναι τα **flag1.gif**, **flag2.gif**, **flag3.gif** και **flag4.gif**.



Σχήμα 1. Εικόνα της εργασίας 2.1

2. Να γράψετε ένα πρόγραμμα, το οποίο θα εμφανίζει τρία τραπουλόχαρτα, τυχαία επιλεγμένα από μια τράπουλα με 52 φύλλα. Τα αρχεία εικόνων για αυτήν την ασκήση είναι τα **1.png**, **2.png**, ... **52.png**.

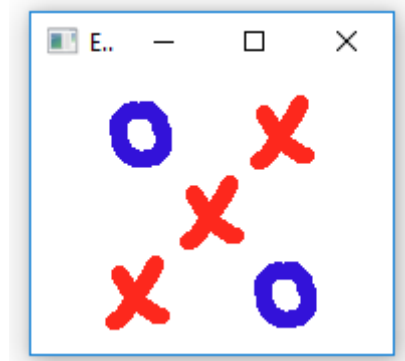


Σχήμα 2. Εικόνα της εργασίας 2.2

Υπόδειξη: Για την παραγωγή τυχαίου αριθμού μεταξύ των αριθμών 0 και 52 χρησιμοποιήστε την κλάση `Random` διαθέσιμη στην `java.util.Random` ως εξής:

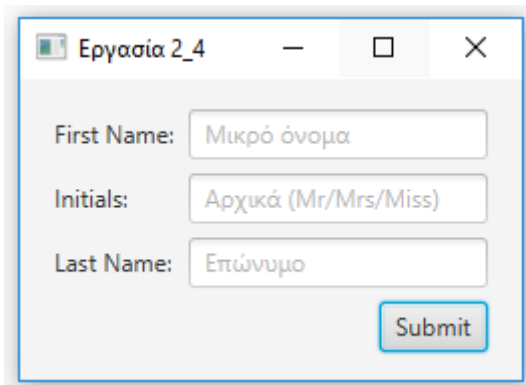
```
Random rand = new Random();  
Int num = rand.nextInt(53);
```

3. Να γράψετε ένα πρόγραμμα, το οποίο θα εμφανίζει έναν πίνακα τρίλιζας όπως φαίνεται στο σχήμα 3. Ένα κελί μπορεί να περιέχει Χ, Ο ή κενό. Τα Χ και Ο είναι εικόνες που βρίσκονται στα αρχεία **x.gif**, **o.gif**.



Σχήμα 3. Εικόνα της εργασίας 2.3

4. Να γράψετε ένα πρόγραμμα, το οποίο θα εμφανίζει ένα παράθυρο σε ένα πλαίσιο πλέγματος που θα περιέχει τα στοιχεία που φαίνονται στο σχήμα 4.



Σχήμα 4. Εικόνα της εργασίας 2.4

Σημείωση: Τα αρχεία των εικόνων είναι διαθέσιμα στην πλατφόρμα του μαθήματος