

1. Κατεβάστε την άσκηση Exercise6\_1.zip, μελετήστε τον κώδικα, εκτελέστε τον και κατανοήστε τον. Στη συνέχεια προσθέστε ένα δεύτερο κουμπί με όνομα Greeting το οποίο όταν πατιέται θα ανοίγει ένα νέο παράθυρο που θα εμφανίζει το μήνυμα:

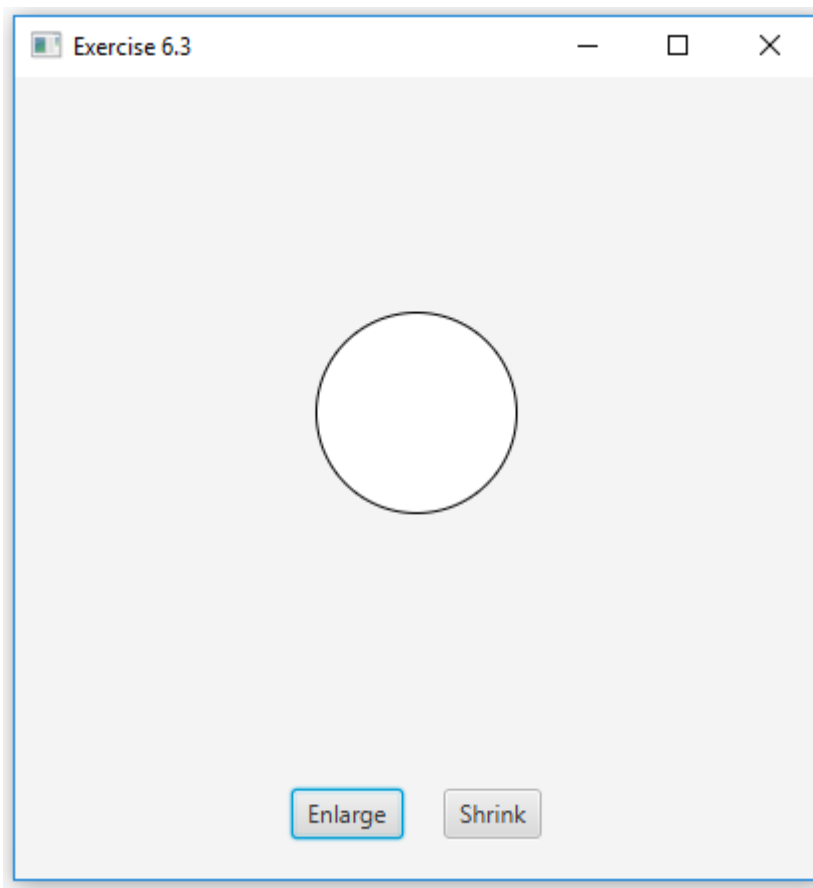
“Hello (το όνομά σας). This is my first interactive program in JavaFx! “

2. Δημιουργήστε ένα αντίγραφο του προηγούμενου project (μετονομάστε το *Exercise6\_2*), που θα τροποποιεί τον κώδικα της άσκησης ώστε να εκτελείται με εκφράσεις λάμδα και με αντί με EventHandler

ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Μεταφέρετε τον κώδικα για τη δημιουργία του νέου παραθύρου σε μια νέα μέθοδο `CreateNewWindow()` που θα δημιουργήσετε για αυτόν το σκοπό και στη συνέχεια τροποποιήστε τη μέθοδο `btnTest.setOnAction()` ώστε να καλείται από αυτήν:

```
btnTest.setOnAction( e -> CreateNewWindow() );
```

3. Κατεβάστε την άσκηση Exercise6\_3.zip και συμπληρώστε τον κώδικα που απαιτείται έτσι ώστε όταν πατιέται το πλήκτρο Enlarge και ο Shrink (βλέπε εικόνα 1). Με το πάτημα του κουμπιού Enlarge η ακτίνα του κύκλου να αυξάνεται κατά 10 pixels και με το πάτημα του κουμπιού Shrink να μειώνεται αντίστοιχα κατά 10 pixels.



**Εικόνα 1.** Παράθυρο 3<sup>ης</sup> Άσκησης