Τ.Ε.Ι. Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης

Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΧΡΗΣΤΗ Ακαδημαϊκό Έτος 2018 – 2019 Διδάσκων: Κων/νος Τσίκνας

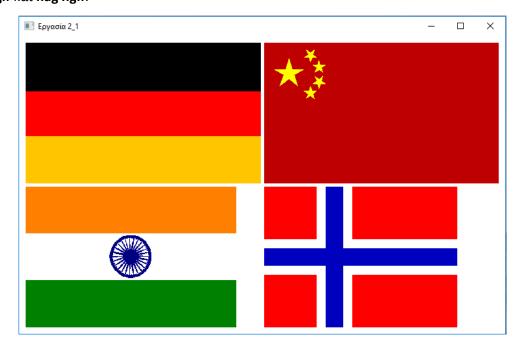
ΕΡΓΑΣΙΑ 2η

2^η ENOTHTA: Βασικά στοιχεία του JavaFX - Μέρος 1ο

Ημερομηνία ανάθεσης: 05 – 03 - 2019

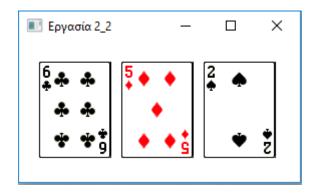
Ημερομηνία λήξης: 20 – 03 -2019

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 ασκηση 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);
```

Τ.Ε.Ι. Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης

Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΧΡΗΣΤΗ Ακαδημαϊκό Έτος 2018 – 2019 Διδάσκων: Κων/νος Τσίκνας

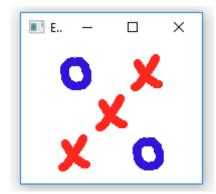
ΕΡΓΑΣΙΑ 2η

2^η ENOTHTA: Βασικά στοιχεία του JavaFX - Μέρος 1ο

Ημερομηνία ανάθεσης: 05 – 03 - 2019

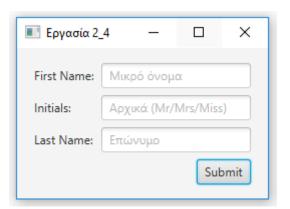
Ημερομηνία λήξης: 20 – 03 -2019

3. Να γράψετε ένα πρόγραμμα, το οποίο θα εμφανίζει έναν πίνακα τρίλιζας όπως φαίνεται στο σχήμα 3. Ενα 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