



Laboratorio 3

Davide Molteni
Gian Pietro Picco



Obiettivo

- ◆ Completare il testo d'esame mostrato nei laboratori 1 e 2 con l'interfaccia grafica



Punti di attenzione

- ✗ Dove scrivo il testo?
- ✗ Come allineo gli elementi grafici?
- ✗ Quali eventi devo gestire?
- ✗ Come riusare il codice già scritto?
 - ✗ Attenzione al nome package: `com.palestra`
- ✗ Per disabilitare un `Button b`:
`b.setDisable(true)`
- ✗ Attenzione agli import di JavaFX! (e non altro)

Come procedere

- 1) Creare un progetto JavaFX (con il template del corso)
- 2) Costruire l'interfaccia grafica
 - Individuare gli elementi JavaFX da usare
 - Costruire il layout e posizionare gli elementi
 - Implementare il comportamento degli elementi grafici con codice di prova (e.g. “premuto BottoneX”)
- 3) Inserire il codice che gestisce l'archivio (laboratorio 2) nell'interfaccia grafica

Attenzione!
Non sempre è l'approccio giusto!