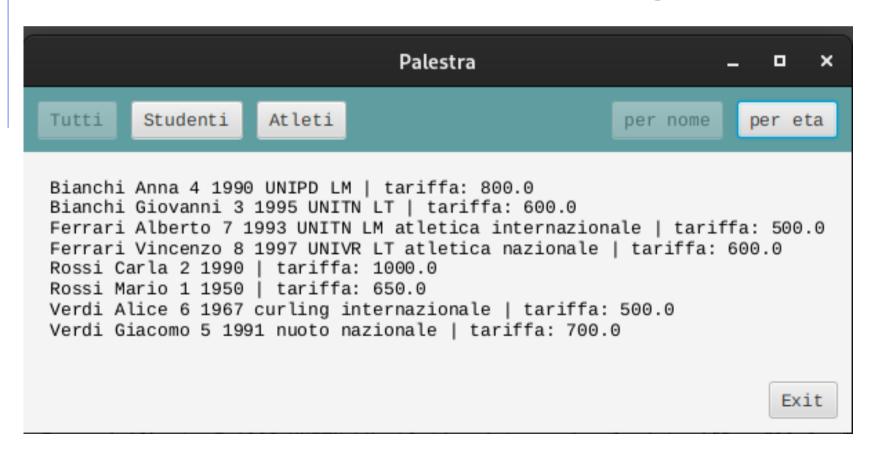
### Laboratorio 3

## 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!