



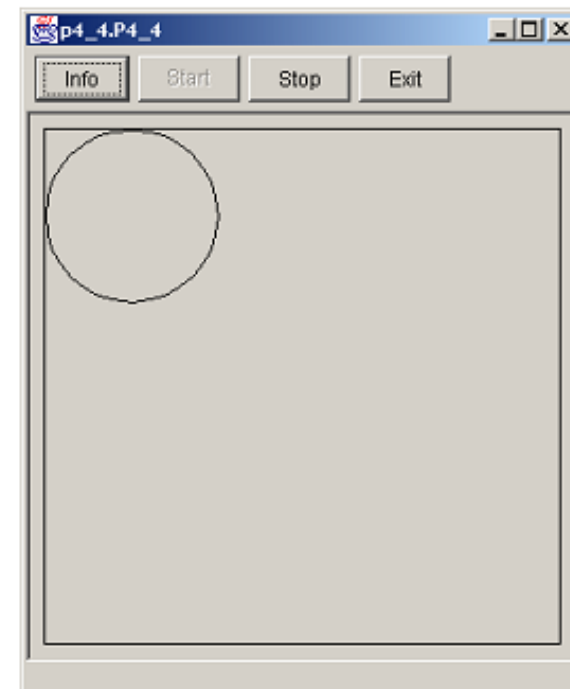
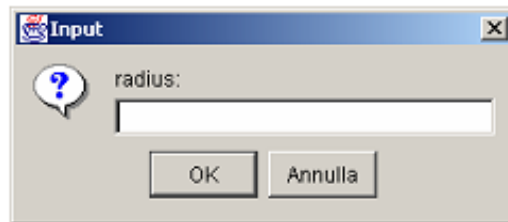
Programmazione Grafica e Gestione degli eventi

Laboratorio

30/11/15

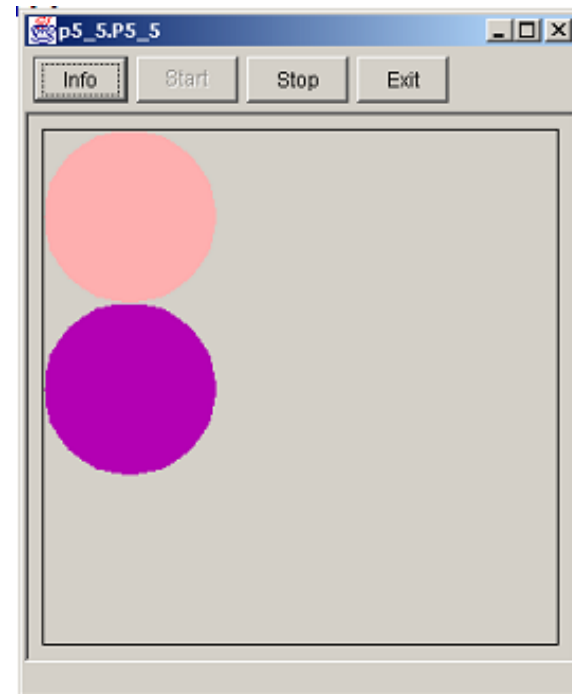
Esercizio 1 – Progr. Grafica

- Scrivere un'applicazione che chieda all'utente di inserire la misura di un raggio e tracci una circonferenza con quel raggio



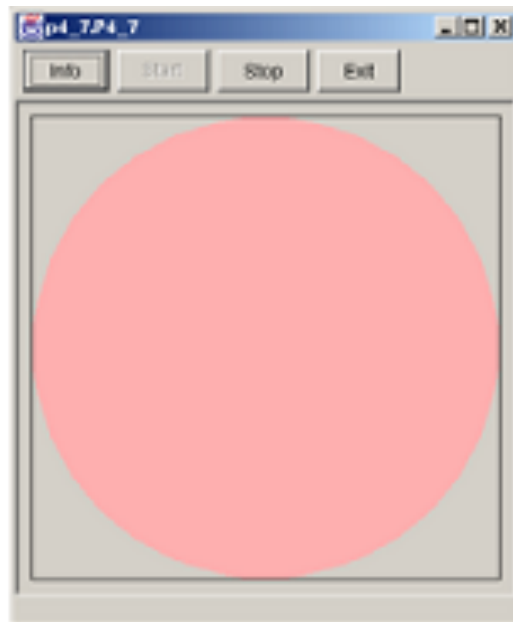
Esercizio 2 – Progr. Grafica

- Scrivere un'applicazione che disegni due cerchi pieni, uno rosa e uno viola. Usate un colore standard per uno e uno personalizzato per l'altro



Esercizio 3 – Progr. Grafica

- Scrivere un'applicazione che disegni una grande ellisse, che
 - tocchi i bordi della finestra dell'applet
 - sia riempita con il vostro colore preferito
 - si ridimensioni automaticamente quando si ridimensiona la finestra
- Utilizzare i metodi `getWidth()` e `getHeight()` per calcolare le dimensioni della finestra



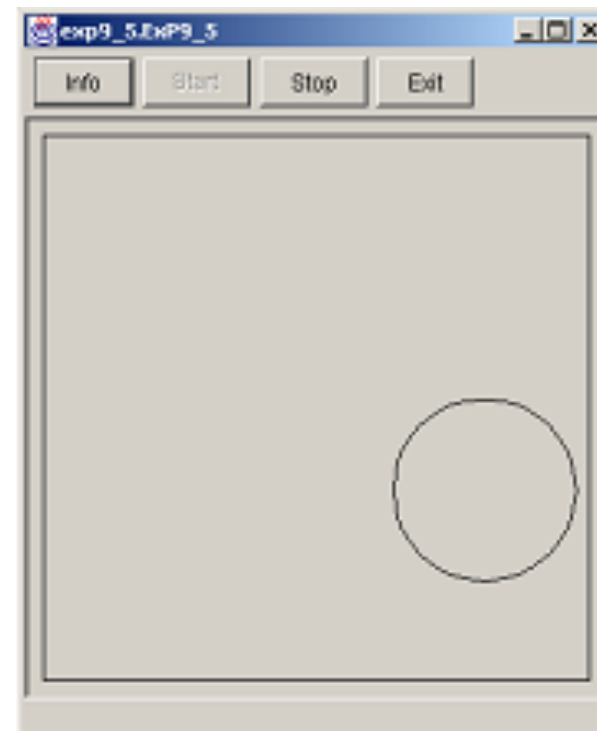
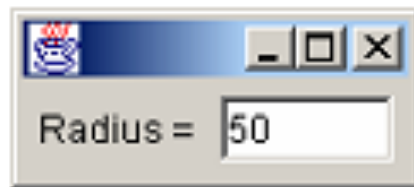


Esercizio 1 – Gest. Eventi

- Migliorate il programma `ButtonTester` in modo che visualizzi il messaggio “Sono stato cliccato n volte” ogni volta che viene premuto il pulsante. Il valore di n deve essere incrementato ad ogni pressione.
- Migliorate il programma `ButtonTester` in modo che abbia due pulsanti, ciascuno dei quali visualizzi il messaggio “Sono stato cliccato n volte” ogni volta che viene premuto il pulsante. Ogni pulsante deve avere il proprio contatore.
- Migliorate il programma `ButtonTester` in modo che abbia due pulsanti etichettati con A e B, ciascuno dei quali, quando premuto, visualizzi il messaggio “Bottone x cliccato”, dove x è A o B.
- Realizzate il programma precedente usando una sola classe ricevitore di eventi e visualizzando l'istante in cui è avvenuta la pressione del pulsante.

Esercizio 2 – Gest. Eventi

- Scrivere un'applicazione che chieda all'utente di inserire il raggio di un cerchio in un campo di testo e al click del mouse disegni un cerchio con quel raggio e con il centro nella posizione del puntatore del mouse





Esercizio 3 – Gest. Eventi

- Scrivere un programma che consenta all'utente di specificare posizione e dimensione di un cerchio mediante due "clic" del mouse, il primo che identifica la posizione del centro del cerchio e il secondo che si trova sulla sua circonferenza. *Suggerimento*: nel gestore di eventi di pressione del pulsante del mouse, dovete tenere traccia del fatto che sia già stata registrata la posizione del centro del cerchio in un evento precedente.
- Scrivere un programma che consenta all'utente di specificare un triangolo mediante tre "clic" del mouse. Al primo clic disegnare un piccolo cerchio per segnare la posizione. Al secondo clic tracciare una linea per unire i due punti. Infine, al terzo clic, disegnate l'intero triangolo.

Esercizio 4 – Gest. Eventi

- Scrivere un'applicazione che chieda all'utente di inserire un numero intero e disegni un tal numero di rettangoli in posizioni casuali.
- Inserite in un frame un campo di testo e un pulsante Draw.

