|  |
| --- |
|  |
| МИНОБРНАУКИ РОССИИ |
| *Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования* ***«МИРЭА – Российский технологический университет»***  **РТУ МИРЭА** |

**Институт информационных технологий (ИТ)**

**Кафедра инструментального и прикладного программного обеспечения (ИиППО)**

**Дисциплина «Программирование на языке Джава»**

**ОТЧЕТ**

**ПО ПРАКТИЧЕСКОМУ ЗАНЯТИЮ №3**

Выполнил студент группы ИНБО-02-20 Нусхаев Э.С.

Принял Степанов П.В.

Практические работы выполнены «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_2021г.

«\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_2021г.

Отметка о выполнении

**Москва – 2021 г.**

## **Задание**

1)Создайте JFrame приложение, у которого есть следующие компоненты GUI:

-Одна кнопка JButton labeleld “AC Milan”

-Вторая подписана “Real Madrid”

-Надписи JLabel, содержащие тексты:”Result 0 x 0”, “Last Scorer: N/A”, “Winner: DRAW”;

## **Ход Работы**

В ходе выполнения работы были получены следующие исходные коды:

package Task4;  
import java.awt.\*;  
import java.awt.event.\*;  
import javax.swing.\*;  
  
class Buttons extends JFrame *{* JButton **but1** = new JButton*(*"Real Madrid"*)*;  
 JButton **but2** = new JButton*(*"AC Milan"*)*;  
 JLabel **lbl** = new JLabel*(*""+0+" : "+0*)*;  
 JButton **but3** = new JButton*(*"Ending match"*)*;  
 JLabel **lb2** = new JLabel*(*"Last goal: "*)*;  
 int **x** = 0;  
 int **y** = 0;  
 public Buttons*()  
 {* setLayout*(*null*)*;  
  
 **lbl**.setBounds*(*235, 20, 100, 100*)*;  
 **lb2**.setBounds*(*185, 40, 400, 100*)*;  
 **but1**.setBounds*(*5, 125, 235, 50*)*;  
 **but2**.setBounds*(*245, 125, 235, 50*)*;  
 **but3**.setBounds*(*10, 180, 465, 25*)*;  
  
 add*(***lbl***)*;  
  
 add*(***lb2***)*;  
  
 add*(***but1***)*;  
  
 add*(***but2***)*;  
  
 add*(***but3***)*;  
  
 setSize*(*500,250*)*;  
 **but1**.addActionListener*(*new *ActionListener()  
 {* public void actionPerformed*(*ActionEvent *ae)  
 {* **x** = **x**+1;  
 **lbl**.setText*(*""+**x**+" : "+**y***)*;  
 **lb2**.setText*(*"Last goal: Real Madrid"*)*;  
 *}  
 })*;  
 **but2**.addActionListener*(*new *ActionListener()  
 {* public void actionPerformed*(*ActionEvent *ae)  
 {* **y** = **y**+1;  
 **lbl**.setText*(*""+**x**+" : "+**y***)*;  
 **lb2**.setText*(*"Last goal: AC Milan"*)*;  
 *}  
 })*;  
 **but3**.addActionListener*(*new *ActionListener()  
 {* public void actionPerformed*(*ActionEvent *ae){* try  
 *{* if *(***y**>**x***)  
 {* JOptionPane.*showMessageDialog(*null, "AC Milan","Winner",JOptionPane.*INFORMATION\_MESSAGE)*;  
 *}* else  
 *{* if *(***x**==**y***)  
 {* JOptionPane.*showMessageDialog(*null, "Draw","Winner",JOptionPane.*INFORMATION\_MESSAGE)*;  
 *}* else  
 *{* JOptionPane.*showMessageDialog(*null, "Real Madrid","Winner",JOptionPane.*INFORMATION\_MESSAGE)*;  
 *}  
 }  
  
 }* catch*(*Exception *e)  
 {* JOptionPane.*showMessageDialog(*null, "Error inNumbers !","alert" , JOptionPane.*ERROR\_MESSAGE)*;  
 *}  
 }  
 })*;  
  
 *}* public static void main*(*String*[]args)  
 {* new Buttons*()*.setVisible*(*true*)*;  
 *}  
}*

## **Вывод**

Получены знания по основам событийного программирования