

## Uvod u Java programiranje I

### Zadatak 1)

Napišite Java program koji kreira GUI sa sljedećim kontrolama:

- Polje za unos korisničkog imena
- Polje za unos godina
- Polje za unos spola
- Polje za unos vrste zaposlenja (biramo između fizičke osobe, pravne osobe i obrtnika)
- Polje za unos hobija
- Gumb za submit

Koristeći dokumentaciju, odaberite odgovarajuće kontrole. Klikom na submit, u popup prozoru prikazuju se svi uneseni podaci.

### Zadatak 2)

Napišite Java GUI aplikaciju Slagalica. Slagalica se sastoji od 2x2 kockice gdje su 3 kockice inicijalno obojane različitim bojama, dok četvrta nije (preuzima defaultnu boju prozora koja ima vrijednost RGB(238,238,238) – vidi sliku ispod).

Aplikacija se treba ponašati na sljedeći način:

- Klikom na određenu kockicu događa se sljedeće:
  - Ako se klikne na sivu kockicu (bez boje), vizualno se ne mijenja ništa
  - Ako se klikne na neku kockicu koja nije siva, onda:
    - Ako ta kockica na koju je kliknuto graniči po horizontali ili vertikalno sa sivom kockicom, te dvije kockice mijenjaju boju
    - Ako je ta kockica dijagonalna prema sivoj kockici, vizualno se ne mijenja ništa
- Klikom na x, aplikacija se mora ugasiti u potpunosti

Promjenom dimenzija prozora (drag and drop mišem na rub prozora, na standardni izlaz ispisuje se status. Statusi moraju sadržavati točno vrijeme kad se promjena dogodila te novu dimenziju prozora.

## Uvod u Java programiranje I

