

OOP CVIČENIA

Cvičenie 8

V cvičení 8 doplňte programy z cvičenia 7.

8.1 TextField

Pomocou 3 textových fieldov implementujte výber farieb pomocou RGB kódovania. Do prvého textového fieldu zadávajúte červenú zložku farby, druhého zelenú, tretieho modrú.

8.2 Choice

Pomocou rolovacieho zoznamu (Choice) zabezpečte zmenu farby všetkých geometrických tvarov, (dajte na výber 3 rôzne farby + 1 vlastnú ktorú si môžete zadať v úlohe 8.1).

8.3 Checkbox

Pomocou zaškrtačiacich políčok (Checkbox) vytvorte jednoduché miešanie farieb. Majte Jeden checkbox pre každú z 3 základných farieb (červená, zelená, modrá) a podľa toho ktoré sú zaškrtnuté vykresľujte na plátno útvary danou farbou. Keď nie sú zaškrtnuté žiadne - čierna, keď všetky - biela.

8.4 TextArea

Vytvorte Program obsahujúci dva TextArea komponenty. Zabezpečte aby bol jeden z nich editovateľný a druhý nie. Pridajte do programu tlačidlo, po ktorého stlačení sa text napísaný do prvého TextArea komponentu prekopíruje do druhého TextArea komponentu, ale bude napísaný odzadu.

Program môžete rozšíriť o komponent Choice, kde si bude môcť používateľ vybrať operáciu vykonanú nad daným textom. Ďalšie nápady na vykonateľné operácie sú napríklad napísať odzadu len všetky slová ale ich poradie zachovať, alebo vykonať nad textom *Cézarovu šifru*, pričom sa posun bude nastavovať v treťom textovom poli.

8.5 Menu

Skombinujte programy vytvorené v predchádzajúcich úlohach pomocou komponentu s *CardLayout*-om. Pridajte do programu menu, v ktorom bude možné zvoliť si, ktorý z predchádzajúcich programov sa má v *CardLayout*-e zobraziť.