

## Cvičenie 6

### 6.1 Vytvorenie Okna

Vytvorte okno podľa nasledovného obrázka:

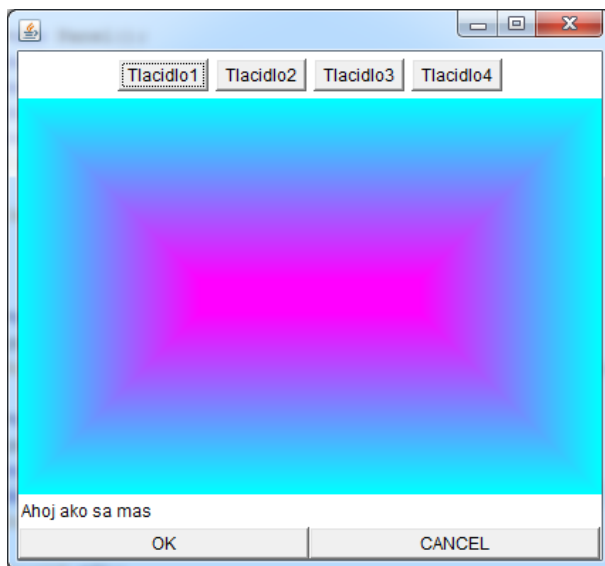


Figure 1:

### 6.2 Vytvorenie a aplikovanie vlastného Canvas-u

Modifikujte kód z predchádzajúcej úlohy za účelom použitia vlastnej triedy typu Canvas. Vytvorte vlastnú triedu `MojePlatno`, ktorá bude dedič od triedy `Canvas`. Vykreslite na `MojePlatno` jeden z nasledovných obrázkov [2](#) a [3](#).

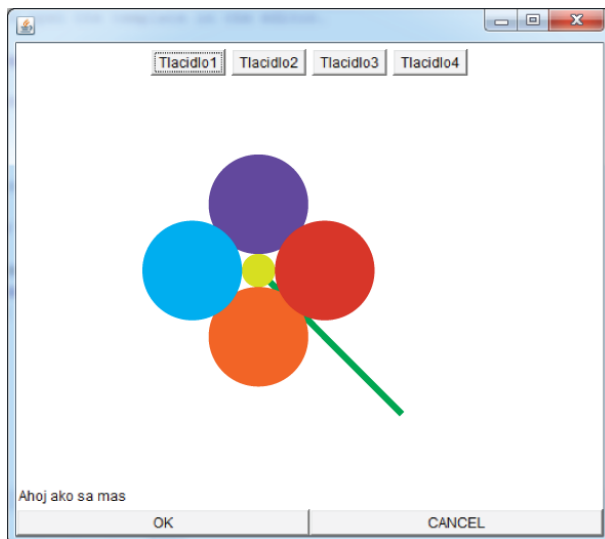


Figure 2:

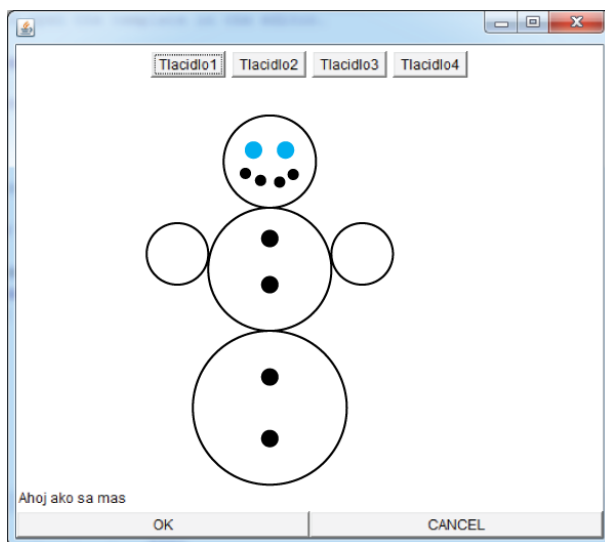


Figure 3:

### 6.3 Minesweeper

Implementujte hru Minesweeper pomocou frameworku SWING ako desktopovú aplikáciu. Základnú logiku hry, ako aj jej naprogramovanie môžete použiť z bonusového videa z 5. týždňa.