

# SWING

cvičení 5. května 2014

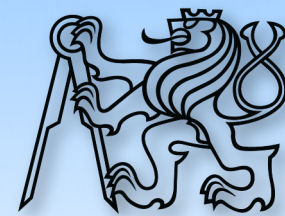




Vytvořte **grafickou** aplikaci minutka/budíček.

- Uživatel v GUI zadá počet hodin/minut/vteřin k odpočtu
- Spustí tlačítkem START
- Při běhu odpočtu vidí měnící se časomíru (po vteřině)
- Při sepnutí aplikace vyvolá dialogové okno „BUDÍČEK“
- Běh odpočtu lze kdykoliv přerušit tlačítkem STOP
- Budík musí běžet v samostatném vlákně na pozadí

Odměna 1 bod za aktivitu

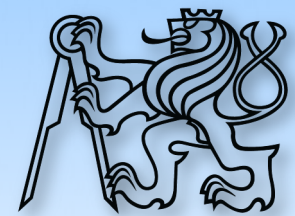


# Textový editor

Vytvořte **grafickou** aplikaci pro editaci textových souborů

- GUI se skládá ze sady tlačítek a komponenty TextArea
- Aplikace se ovládá tlačítky Otevřít, Uložit, Zavřít
- Tlačítko Otevřít vyvolá **dialog** pro **otevření souborů \*.txt**
- Otevřený soubor se načte do komponenty TextArea
- Tlačítko Uložit zapíše text z TextArea do otevřeného souboru
- Tlačítko Zavřít vyvolá **dialog „Opravdu zavřít?“** a při stisku OK uzavře soubor
- Tlačítka Uložit a Zavřít lze použít pouze když je nějaký soubor otevřený

Odměna 1 bod za aktivitu



# Úkolníček

Vytvořte **grafickou** aplikaci Úkolníček

- Uživatel zadává úkoly do **textboxu** a potvrzuje tlačítkem **Vložit**
- Úkoly se zobrazují v **tabulce** s editovatelným checkboxem splněno
- **Přepínač** „Zobrazit skryté“ určuje, jestli zobrazit splněné úkoly
- Tlačítko Uložit vyvolá **dialog** pro uložení do souboru a úkoly uloží
- Tlačítko Načíst vyvolá **dialog** pro otevření souboru a úkoly načte
- Úkoly v tabulce lze **řadit** (klik na záhlaví) podle názvu a splněnosti

Odměna 1 bod za aktivitu