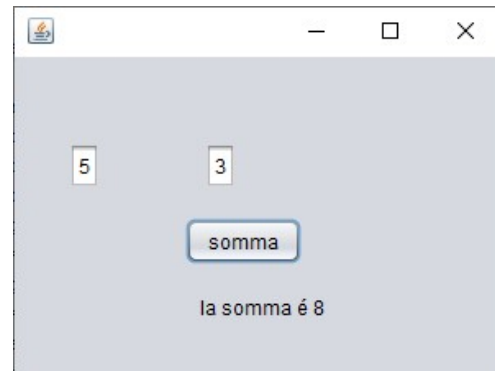
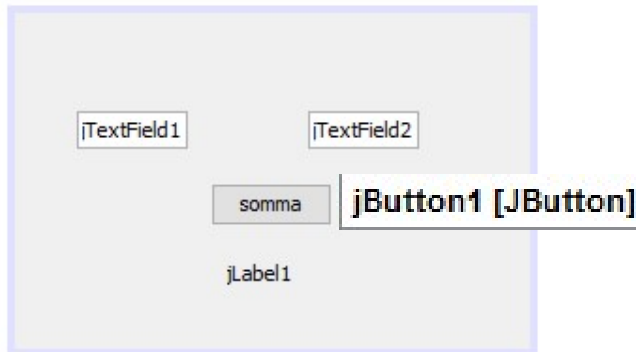


20. Scheda di lavoro (Applicazioni con interfaccia grafica)

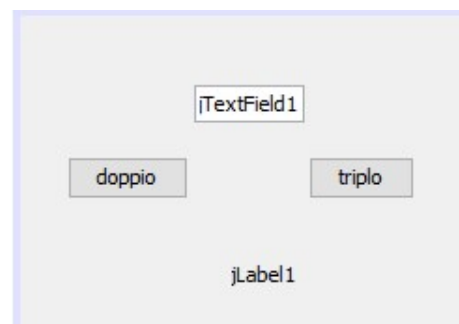
04/12/2019

Verifica di comprendere il significato del seguente esercizio e prova a svilupparlo tu stesso in laboratorio.



```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    String tmp;
    int a;
    int b;
    int risultato; //risultato
    tmp = jTextField1.getText();
    a = Integer.valueOf(tmp);
    tmp = jTextField2.getText();
    b = Integer.valueOf(tmp);
    risultato = a + b;
    jLabel1.setText("la somma é " + risultato);
}
```

Sviluppa la seguente applicazione per calcolare il doppio oppure il triplo di un numero dato in INPUT.



Facoltativo

Sviluppa l'applicazione per il gioco "Trova il numero segreto" fra numeri estratti a sorte

la seguente istruzione estrae a sorte un numero compreso fra 1 e 10

```
X = 1+(int) (Math.random()*9);
```

