

4. Scheda di recupero (applicazioni con interfaccia grafica)

02/10/2019

Verifica di comprendere bene il seguente esempio di applicazione Java con interfaccia grafica in cui è possibile:

- visualizzare il vettore
- raddoppiare l'elemento di una posizione specificata dall'utente

The application consists of a window with the following components:

- Button: Visualizza il vettore
- Text Field: raddoppia il valore dell'elemento di cui ti ho dato la posizione
- Label: jLabel1

Code Snippet 1:

```
public class es20190510 extends javax.swing.JFrame {
    int v[] = {4, 7, 2, 8};
}
```

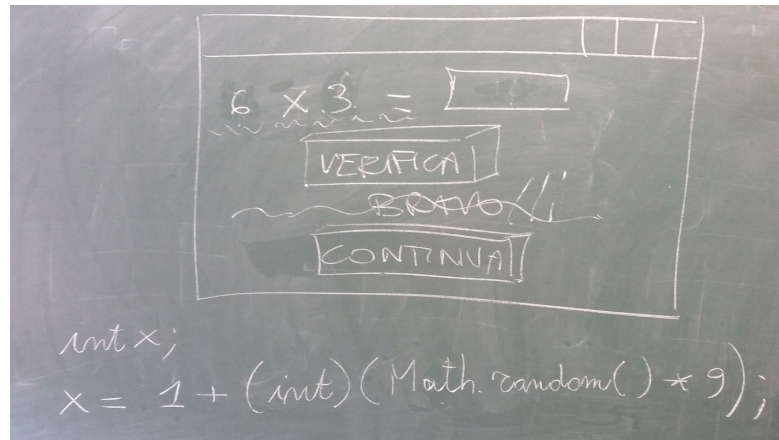
Code Snippet 2 (jButton1ActionPerformed):

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // visualizza vettore
    jLabel1.setText(Arrays.toString(v));
}
```

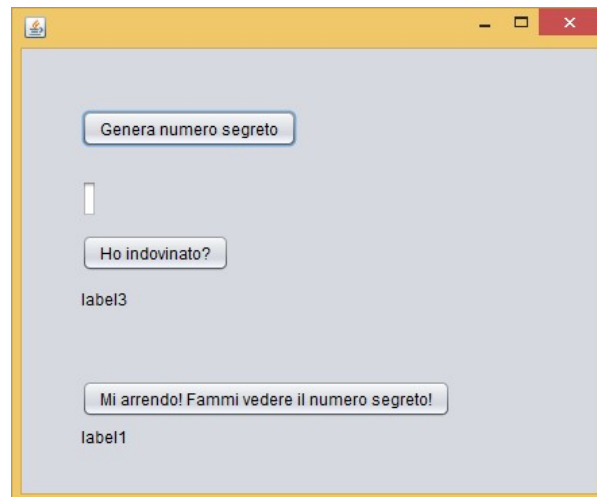
Code Snippet 3 (jButton2ActionPerformed):

```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    //raddoppia l'elemento di una posizione specificata dall'utente
    int posizione;
    String tmp;
    tmp = jTextField1.getText();
    posizione = Integer.valueOf(tmp);
    v[posizione] = v[posizione] * 2;
    jLabel1.setText("ho raddoppiato il valore");
}
```

1. **Disegna l'interfaccia e scrivi il codice al pulsante di un applicazione con interfaccia grafica che consenta di inserire un numero intero ed al click di un pulsante calcolare il doppio.**
2. **Disegna l'interfaccia e scrivi il codice al pulsante di un applicazione con interfaccia grafica che consenta di inserire due numeri ed al click di un pulsante visualizzare il maggiore dei due valori inseriti, oppure segnalare che i valori sono uguali**
3. **Disegna l'interfaccia e scrivi il codice al pulsante di un applicazione con interfaccia grafica che consenta di esercitarsi sulle tabelline**



4. **Disegna l'interfaccia e scrivi il codice ad una applicazione con interfaccia grafica che consenta di giocare ad indovinare un numero segreto**



5. **Disegna l'interfaccia e scrivi il codice relativo ai due seguenti pulsanti di un applicazione con interfaccia grafica:**
 - **valori casuali:** inizializza un vettore di 10 interi con numeri casuali minori di un valore specificato dall'utente
 - **somma:** calcola e visualizza la somma di un vettore di 10 interi