

Swing: Esercizi

Esercizio I

- Creare una GUI per la gestione di una calcolatrice semplificata. La calcolatrice ha un pulsante di reset e supporta numeri decimali. E' possibile introdurre un operando solo se prima si e' selezionata una operazione. L'operando e' facoltativo; se non viene selezionato dall'utente, la calcolatrice usa di default il valore precedentemente calcolato

Esercizio I

- La GUI non deve permettere la selezione di un operando (e quindi delle cifre) da tastiera, ma solo attraverso bottoni, e comunque sempre solo dopo aver selezionato un operatore
- L'utente puo' cambiare idea sull'operatore scelto se non ha selezionato un operando

Esercizio I

- Se l'utente ha selezionato un operando preme su una nuova operazione, questo equivale ad aver eseguito l'operazione precedente e ad averne selezionato una nuova

I. Modello

- Prima Cosa: costruire il modello della calcolatrice (ce l'avete già), e una interfaccia che rappresenti come il modello deve aggiornare l'interfaccia. Analizziamolo.

2. Scrivere la GUI

- Definire la struttura della GUI: panels, layout, componenti...

3. Handler

- Scrivere gli Handler

Esercizio 2

- Creare una GUI che rappresenti le possibili scelte per la selezione di una pizza. Le pizze possono essere di 3 diverse dimensioni (piccola, media, grande), con farina normale, di Kamut o senza glutine, e deve essere possibile selezionare una lista di possibili ingredienti.

Esercizio 2

- La GUI deve mostrare l'apporto calorico della pizza prima di poter effettuare l'ordine. L'ordine puo' essere effettuato solo se la selezione e' valida. Non deve esistere una selezione iniziale particolare.