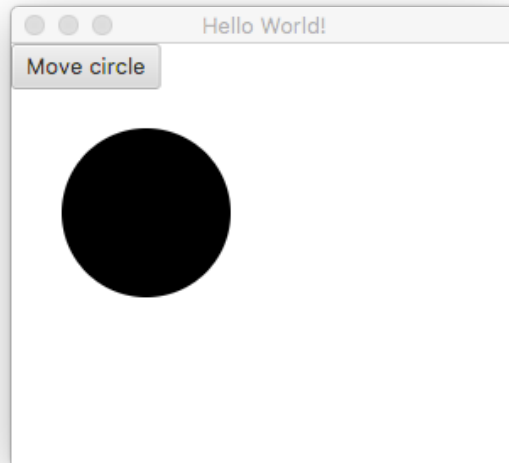


Scrivere un'applicazione che mostri un bottone e un cerchio



- 1) Cliccando il bottone il cerchio si deve spostare di 10 pixel a destra
- 2) Entrando con il mouse nel cerchio, il cerchio si deve spostare di 10 px a sinistra

Obiettivi dell'esercitazione (DA FARE A COPPIE):

- Provare a fare in modo che un bottone esegua un'azione (provare dapprima buttando via la gestione proposta da Netbeans, e rifacendola come a lezione)
- Capire come posizionare uno Shape nella finestra
- Capire come le classi possono collaborare scambiandosi le informazioni necessarie
- Provare a gestire anche gli eventi del mouse.

Suggerimento 1: per mettere entrambe le componenti sul la scena, costruire un gruppo che ha i due elementi:

```
Parent root = new Group(btn,c); // dove btn è il bottone, c il cerchio.
```

Suggerimento 2: procedere per gradi! Dapprima costruire la scena senza azioni, poi aggiungere una azione semplice (stampa su console), poi trasformarla nell'azione desiderata (spostamento del cerchio).

Varianti:

- fare in modo che se il cerchio esce da un lato rientri dall'altro.
- Aggiungere un secondo bottone che cambia il movimento causato dal mouse da orizzontale a verticale, e viceversa
- Creare una finestra separata che contenga i controlli (bottoni) lasciando quella principale per il cerchio
- Aggiungere un bottone per terminare il programma
- Inventarsi altre possibili variazioni sulla falsariga di queste (es. colore...)