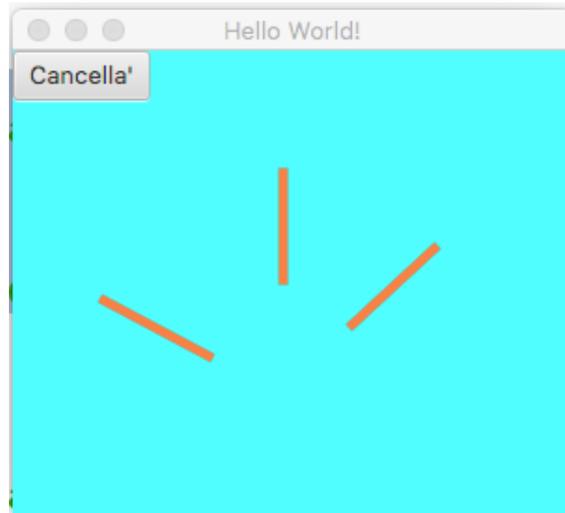


Scrivere un'applicazione che mostri un bottone e un'area su cui disegnare



- 1) Cliccando nell'area si definisce il punto di partenza di un segmento, cliccando una seconda volta il segmento viene disegnato (e poi si ripete così)
- 2) Cliccando sul bottone cancella, l'area viene cancellata

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)
- Usare i gestori di eventi

Suggerimento: procedere per gradi! Dapprima farsi stampare le posizioni del click del mouse.

Variazioni:

- A. Modificare il punto 1 in modo che la fine di un segmento sia l'inizio del successivo.
- B. Modificare la variazione A in modo che la sequenza si chiuda quando si torna al punto iniziale chiudendo la figura (sarà necessario avere un po' di tolleranza)
- C. Inventarsi altre possibili variazioni sulla falsariga di queste (es. colore...)