

Creiamo un progetto di tipo JavaFX.

Riusiamo le classi Carta e Mazzo dal precedente progetto

Creiamo una classe GiocoFX simile al precedente "Gioco" ma contenente la logica nel metodo start, ed usiamo le primitive di JavaFX per input e output, Non usiamo stage, scene ecc. perché non stiamo creando un'interfaccia grafica, ma usiamo solo le classi Dialog di FX per l'I/O.

Un buon riferimento con esempi per le varie possibilità di dialog in FX è il seguente:

<https://code.makery.ch/blog/javafx-dialogs-official/>

Riportiamo qui solo il codice della classe GiocoFX perché Carta e Mazzo restano invariate, eccetto per la variazione nel nome del package usato.

Evidenziamo in giallo le parti variate rispetto a Gioco.

```
package it.unitn.lingprog2.cartefx;

import javafx.application.Application;
import javafx.scene.control.Alert;
import javafx.scene.control.TextInputDialog;
import javafx.stage.Stage;

public class GiocoFX extends Application {
    public void start(Stage stage) {
        String msg;
        int n=0;
        Mazzo m = new Mazzo();
        m.mescola();
        TextInputDialog txd=new TextInputDialog();
        txd.setTitle("gioco a carte");
        boolean error=true;
        String msg1="";
        do {
            error=true;
            msg1=msg1+"dammi un numero tra 1 e "+m.size();
            txd.setHeaderText(msg1);
            String valoreLetto=txd.showAndWait().get();
            try {
                n=Integer.parseInt(valoreLetto);
                if (n>0 && n<= m.size()) {
                    error = false;
                } else {
                    msg1="ERRORE: Numero non accettabile\n";
                }
            } catch (NumberFormatException ex) {
                msg1="ERRORE: Non hai dato un numero intero\n";
            }
        } while (error);
        Mazzo mazzetto = new Mazzo(10, m);
        // stampa il mazzetto estratto
        System.out.println(mazzetto);
        Carta c = mazzetto.trovaPrimaDoppia();
        if (c == null) {
            msg="Spiacente, hai perso";
        }
    }
}
```

```
    } else {  
        msg="Hai vinto con " + c;  
    }  
    Alert alert = new Alert(Alert.AlertType.INFORMATION);  
    alert.setTitle("Gioco a carte");  
    alert.setHeaderText("Esito del gioco");  
    alert.setContentText(msg);  
    alert.show();  
}  
public static void main(String[] args){  
    launch();  
}  
}
```