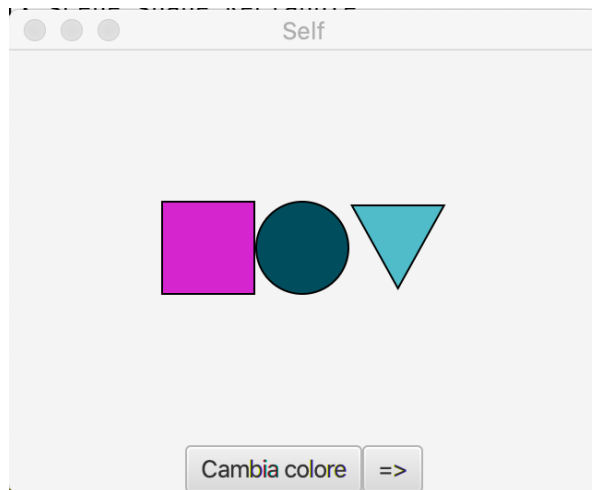


Esercitazione 4

Scrivere un'applicazione in cui vi sono tre figure (un quadrato, un cerchio e un triangolo, inizialmente bianchi) e due bottoni.



La pressione del primo bottone modifica (uno alla volta, e in modo casuale) il colore delle figure: premendo il bottone una prima volta viene modificato in modo casuale il colore della prima figura. La volta successiva il bottone agisce sulla seconda, e quella dopo sulla terza. Una ulteriore pressione del bottone ritorna a cambiare la prima figura, e le volte successive ripetono il ciclo.

Il secondo bottone inverte la direzione con la quale si percorre il ciclo (dopo la terza figura si passa alla seconda, ecc.). Premendolo nuovamente si torna all'ordine originale, e così via. La direzione di percorrenza è mostrata sulla label del secondo bottone, che può essere => oppure <=.

Si forniscano diverse soluzioni usando come listeners dei due bottoni:

- 1) la classe principale
- 2) due classi esterne
- 3) due classi interne
- 4) due classi interne anonime