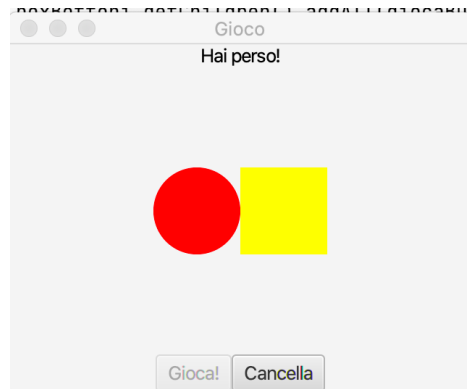


Un'applicazione JavaFX presenta:

- un box con allineamento orizzontale delle componenti;
- una componente testuale;
- un bottone "Gioca" ed un bottone "Cancella".



Inizialmente il box è vuoto, ed il testo dice "Gioca!"

La pressione del bottone "Gioca" permette di creare una nuova figura, scelta a caso tra varie possibilità: cerchio o quadrato, di colore giallo, rosso o blu.

La figura scelta viene mostrata nel box.

Quando il box contiene due figure, il bottone Gioca viene disabilitato (metodo `setDisable` della classe `Button`).

Se le due figure hanno lo stesso colore, la scritta viene sostituita con "Hai vinto", se il colore è diverso con "Hai perso".

Il bottone "Cancella" (premuta in qualsiasi istante) ripristina lo stato iniziale.

Suggerimenti:

- si inizi disegnando su carta il risultato che si vorrà ottenere, e sulla base di questo si scelgano i layout adatti
- si scriva una classe "Figura" che ha una variabile di istanza di tipo `Shape` che di volta in volta sarà popolata con un `Circle` o un `Rectangle`
- si scriva il metodo `equals` per confrontare due oggetti di tipo `Figura`
- si usi una classe `Text` per la componente testuale (si vedano le slides 39, 45 e 46 della lezione 8 per vedere come adoperarla)
- per generare eventi casuali si può usare il metodo statico `Math.random()`.
- Almeno in prima battuta, non ci si preoccupi dell'allineamento delle componenti in figura

Variante:

La vittoria viene proclamata solo se le figure, oltre che essere dello stesso colore, sono uguali (Fate attenzione, c'è un tranello...)