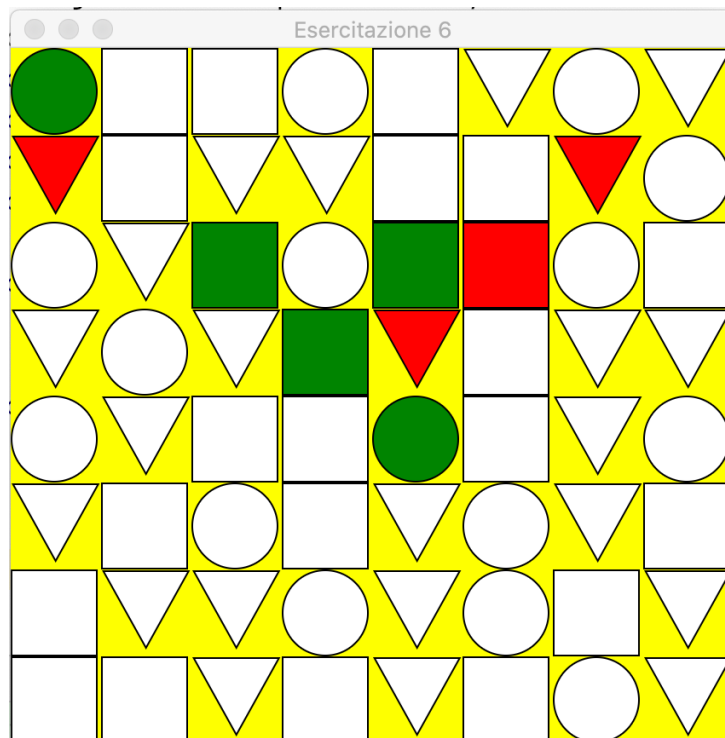


Parte 1

Si crei un'applicazione che mostra una griglia 8x8 nella quale sono presenti figure varie (quadrati, triangoli, cerchi) inizialmente bianche e disposte casualmente riempiendo tutte le caselle.

Cliccando su una figura, se la somma delle sue coordinate è pari si colora di rosso, se è dispari si colora di verde. Cliccando nuovamente su una figura colorata questa torna bianca.

Si usi un solo ascoltatore.



Parte 2

Si aggiunga un ascoltatore per gli eventi di tastiera. Questo reagisce alle cifre tra 1 e 8 e alle lettere c e r.

Quando si preme una prima volta un tasto numerico, il numero viene memorizzato (chiamiamolo P). Una pressione su un secondo tasto numerico definisce il secondo valore (chiamiamolo S). Una volta che la coppia (P,S) è definita, la si usa per individuare la cella corrispondente, che si comporta come se fosse stata cliccata. Fatto questo, la coppia (P,S) viene resettata in attesa della pressione delle prossime due cifre. La pressione del tasto c resetta la coppia (ovvero, se era stato definito P ma non ancora S, P viene resettato).

La pressione del tasto r fa tornare allo stato iniziale (tutte le figure tornano bianche, P ed S tornano vuoti).