

Layout Manager in Java

Riferimenti:

- B. Eckel: "Thinking in Java", cap. 14: Creating Windows & Applets, par. Controlling layout

Programmazione 2, esercitazione 4

1

Esercizio 1

Creare un'applicazione che mostra una finestra (che all'inizio deve avere dimensioni 400*300) contenente tre controlli scorrevoli, un pannello, un pulsante e label opportune. I tre selettori devono essere associati ai tre valori rosso, verde e blu del modello di colori RGB.

Il pannello deve visualizzare in ogni momento il colore determinato dalla combinazione dei tre valori.

Il pulsante deve riportare la scritta "RESET" e, cliccato, deve riportare la finestra allo stato corrispondente al colore bianco.

NOTE:

1. Il layout deve essere liquido.

