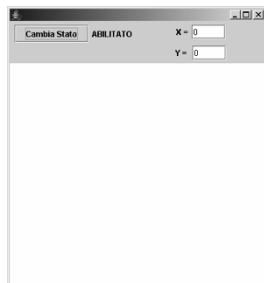


Esercizio 1

Costruire un'applicazione che mostra una finestra (che all'inizio deve avere dimensioni 400x400) contenente un pannello colorato, due campi di testo, un bottone e label opportune.

[nel disegno delle classi, applicare il pattern MVC]

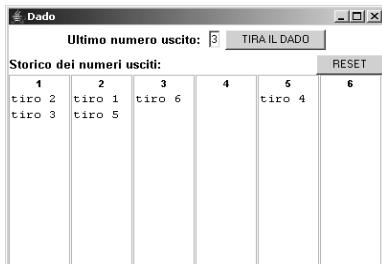


Esercizio 1

- 1) Il bottone "Cambia Stato" abilita/disabilita il controllo del mouse sul pannello.
- 2) La label deve riportare lo stato corrente del controllo: "ABILITATO" o "DISABILITATO".
- 3) Quando lo stato è abilitato, muovendo il cursore del mouse sul pannello i due campi di testo visualizzano rispettivamente le coordinate X e Y del mouse. Quando il cursore si muove fuori dal pannello i campi di testo restano invariati.
- 4) Quando lo stato è abilitato, i click del mouse sul pannello disegnano sullo stesso delle crocette (X) il cui centro è nel punto cliccato.
- 5) Ogni nuova crocetta ha un colore scelto a caso (si veda la classe `java.util.Random`).
- 6) Il layout della struttura deve essere "liquido" ovvero permettere riaggiustamenti automatici di dimensione al variare della dimensione della finestra.
- 7) Il programma deve terminare quando la finestra principale viene chiusa.

Esercizio 2

Costruire un'applicazione che mostra una finestra (che all'inizio deve avere dimensioni 400x300) contenente due pulsanti, un campo di testo, un pannello e label opportune.



Esercizio 2

- Il primo pulsante deve riportare la scritta "TIRA IL DADO" e, cliccato, deve produrre in maniera casuale un numero da 1 a 6 che deve essere riportato nel campo di testo.
- Nel pannello deve essere visualizzato lo storico dei numeri usciti, suddivisi per numero.
- Il secondo pulsante deve recare la scritta "CANCELLA LO STORICO" e, cliccato, deve cancellare lo storico.

NOTE:

1. Fare in modo che i tiri del dado siano completamente indipendenti.
2. Il layout deve essere liquido.
3. Nel disegno delle classi, applicare il pattern MVC.

Esercizio 3

- Documentare le classi sviluppate per l'esercizio "carte da gioco" con il tool javadoc