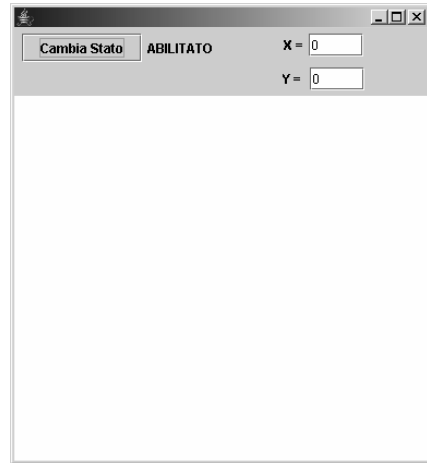


## Esercizio 1

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, identificare le classi deputate a gestire i dati (quali sono?), la visualizzazione, il controllo dell'applicazione]



## 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 400\*300) contenente due pulsanti, un campo di testo, un pannello e label opportune.

1	2	3	4	5	6
tiro 2	tiro 1	tiro 6		tiro 4	
tiro 3	tiro 5				

## 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 ... (come sopra)

## Esercizio 3

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

Implementare il metodo clone (deep copy)  
nelle classi:

- Carta
- MazzoDiCarte

## Riferimenti

Javadoc:

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/documentation/index-jsp-135444.html>