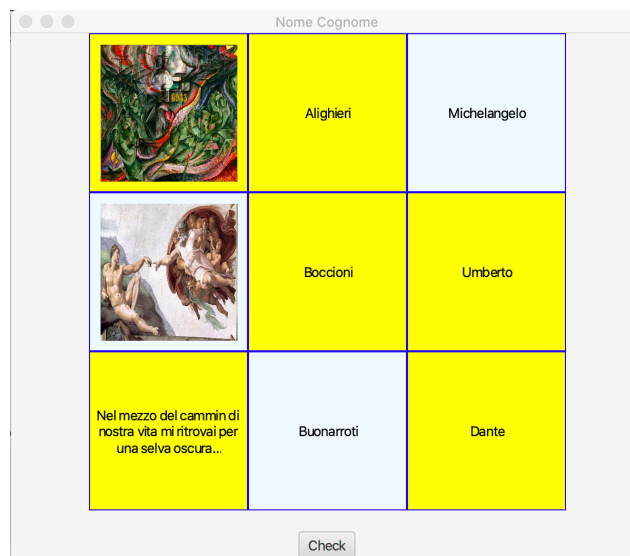


Compito di Programmazione 2/Linguaggi di Programmazione (Proff. Picco e Ronchetti)
Prova al calcolatore – Febbraio 2020

Un gioco è basato su una raccolta di dati contenente informazioni su scrittori e pittori. Le informazioni includono per tutti nome, cognome e una rappresentazione di una loro opera. Per gli scrittori questa è l'incipit dell'opera principale, per i pittori un'immagine di un loro dipinto.

- 1) All'avvio dell'applicazione, dal set degli artisti disponibili ne vengono scelti a caso tre, i cui dati sono mostrati in tre colonne di tre celle ciascuna: la prima colonna contiene le rappresentazioni delle opere nell'ordine con cui gli artisti sono stati scelti, la seconda i cognomi disposti in ordine alfabetico, la terza i nomi in ordine casuale.



La finestra ha dimensione 600x500 pixel, e il suo titolo è il vostro nome e cognome.

- 2) Le celle sono di due tipi: contengono testo o immagini. La dimensione delle celle è di 150x150 pixel, quella delle immagini di 130x130 pixel.
- 3) Le celle hanno inizialmente sfondo giallo. Quando si clicca su una di esse lo sfondo diviene azzurro, e cliccando su una cella azzurra questa torna gialla.
- 4) Non ci dovrebbe essere più di una sola cella azzurra per colonna, ma l'implementazione di questo vincolo è opzionale.
- 5) Vi è un bottone "Check" la cui pressione effettua un controllo a seguito del quale appare una finestra che dichiara "hai vinto" se le celle azzurre sono 3 e corrispondono tutte allo stesso artista, e "hai perso" altrimenti. Alla chiusura di tale finestra l'applicazione termina.

E' richiesto di usare ereditarietà ove possibile, e di attenersi alle "buone pratiche" di programmazione

Seguono i dati con cui **obbligatoriamente** testare il programma: nome, cognome, e un terzo campo che per gli scrittori è l'incipit e per i pittori il nome di un file contenente l'immagine di un loro dipinto.

"Alessandro", "Manzoni", "Quel ramo del lago di Como, che volge a mezzogiorno, tra due catene non interrotte di monti, tutto a seni e a golfi..."

"Dante", "Alighieri", "Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura..."

"Cesare", "Pavese", "C'è una ragione perché sono tornato in questo paese, qui e non invece a Canelli, a Barbaresco o in Alba. "

"Michelangelo", "Merisi", "Fanciullo.jpg"

"Michelangelo", "Buonarroti", "Adamo.jpg"

"Umberto", "Boccioni", "Addii.jpg"

I files sono contenuti nel file img.zip, scaricabile da

<https://latemar.science.unitn.it/esame/img.zip>

Nota: per la gestione delle immagini si veda

<https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/api/javafx/scene/image/ImageView.html>

Il modo più semplice per caricare una immagine chiamata "nome.jpg", è di includerla in una cartella img posta dentro la directory src del progetto, e riferirsi ad essa con la stringa "img/nome.jpg" nel costruttore di Image.