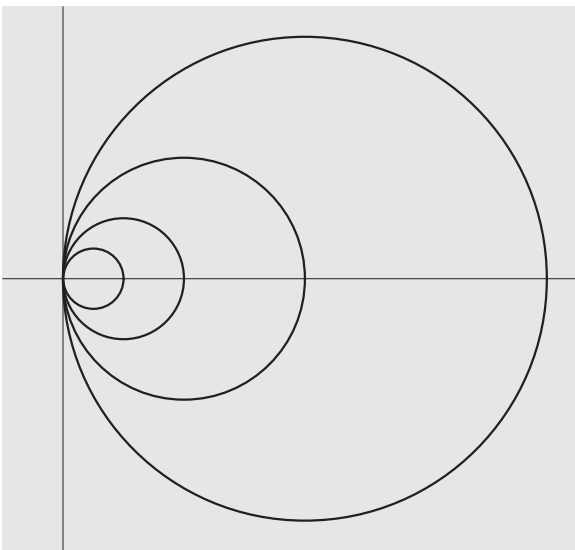


Programowanie obiektowe II

Laboratorium nr 9

Stefan Sokołowski

Zadanie 1:



Napisać program, który wczyta liczbę całkowitą n , otworzy okno i w tym oknie narysuje „pawie oczko” (patrz obok) złożone z n coraz mniejszych okręgów.

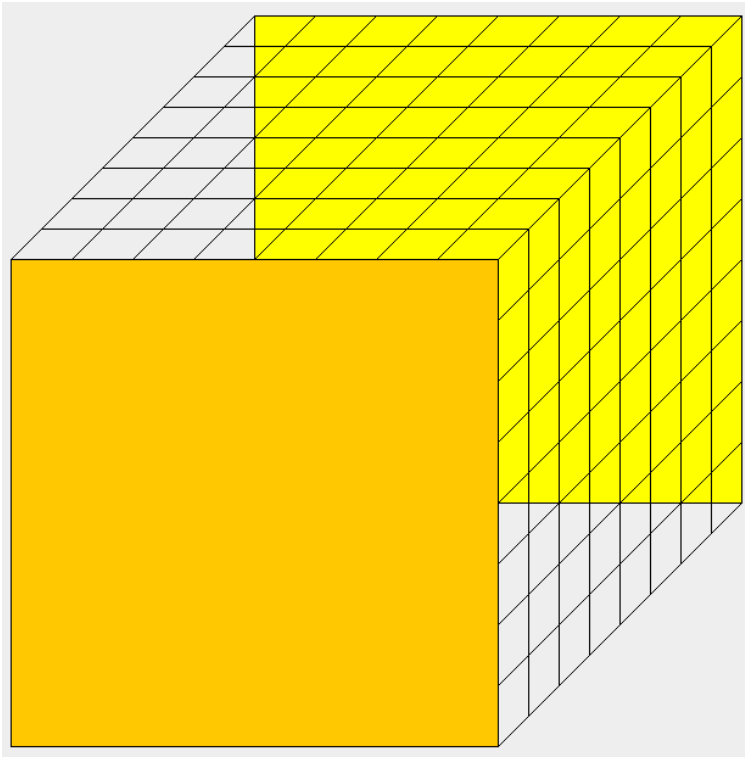
Zadanie 2:

Napisać program w Jawie, który w środku ekranu umieści okno, a w środku tego okna narysuje „buźkę”. Proszę się postarać, żeby rysunek był jak najbardziej zbliżony do załączonego obok. Jednak proszę go sporządzić samemu, a nie cytować gotowego obrazka znalezione np. w internecie.

Pod obrazkiem powinien być umieszczony jakiś podpis; również samo okno powinno być zatytułowane.



Zadanie 3:



Napisać program w Jawie, który utworzy okno, a w tym oknie umieści drukowany sześciąt z dwoma denkami — taki jak narysowany obok.

Pod obrazkiem powinien być umieszczony jakiś podpis; również samo okno powinno być zatytułowane.

Zadanie 4:

Proszę napisać program, który

- wczyta (z klawiatury) jakąś dużą literę $lit \in \{'A', 'B', \dots, 'Z'\}$
 - otworzy okno i w tym oknie wyrysuje literę lit przy pomocy narzędzi wymienionych w iis.ans-elblag.pl/~stefan/Dydaktyka/Prog0biIII/Slajdy/08a.pdf na str. 15, czyli bez użycia `drawString` ani niczego innego operującego na napisach.
-