

Cvičenia č. 12, úlohy na JavaFX

Nasledujúce úlohy možno využiť na ďalšie precvičenie JavaFX. *Nie sú* určené na odovzdávanie na testovači.

1. Vytvorte aplikáciu, v ktorej sa v textovom popisku zobrazujú rozmery hlavného okna aktualizované kedykoľvek dôjde k ich zmene. Použite vlastnosti `widthProperty()` a `heightProperty()` inštancie triedy `Stage`, ktorým vhodným spôsobom nastavíte „spracúvateľov zmeny“.
2. S použitím previazania vlastností napíšte aplikáciu zobrazujúcu v strede scény kruh, ktorého polomer bude rovný tretine menšieho z rozmerov okna – a to aj po prípadnom menení týchto rozmerov používateľom. Môže sa tu zísť trieda `Bindings` z balíka `javafx.beans.binding`.¹
3. Napíšte aplikáciu s jednou hlavnou ponukou, do ktorej bude možné stlačením nejakého tlačidla pridávať postupne ďalšie a ďalšie položky, pričom textom každej položky bude jej poradové číslo (ponuka teda bude vždy obsahovať položky od 1 po nejaké prirodzené číslo n). Po kliknutí na každú položku sa táto položka stane neaktívnou.
4. Napíšte aplikáciu s ovládacím prvkom typu `Spinner<Integer>`, v ktorom môže používateľ zvoliť nejaké prirodzené číslo n . Po požiadavke na zavretie okna bude následne používateľ nútený – ak má naozaj dôjsť k zatvoreniu okna a ukončeniu aplikácie – presne n -krát potvrdiť dialóg typu `Alert`. V prípade, že používateľ čo i len raz tento dialóg ukončí inak, než jeho potvrdením, bude aplikácia bežať ďalej rovnako, ako keby k požiadavke na zatvorenie okna vôbec nedošlo.

¹Dajte si pozor na to, aby nedošlo k zámene s rovnomennou triedou z balíka `javax.script`.