

RAD SA GRAFIKOM - nastavak

1. Napisati program kojim se preko JOptionPane-a od korisnika traži unos imena i prezimena, kao i njegovih godina, i koji kao rezultat ispisuje odgovarajuću poruku.

```
import javax.swing.*;
public class ZdravoGUI {
public static void main(String[] args) {
    String ime = JOptionPane.showInputDialog(null, "Kako se zovete?", "Graficki
    ulaz",JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);
    String godine = JOptionPane.showInputDialog(null,"Koliko imate godina?", "Graficki
    ulaz",JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);
    int god = Integer.parseInt(godine);
    String poruka = "Zdravo " + ime + "!\n";
    poruka += god + " su najljepse godine.";
    JOptionPane.showMessageDialog(null, poruka, "Graficki izlaz",
    JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
    System.exit(0);
}
}
```

2. Napisati program koji će kreirati formu na kojoj se nalazi jedan krug zelene boje. Pozicija miša na formi treba da određuje poziciju toga kruga. Kada korisnik pritisne lijevi taster miša potrebno je izvršiti povećavanje prečnika kruga, a kada pritisne desni vrši se umanjivanje kruga.

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
import java.awt.geom.*;
public class Treci
{
public static void main(String[] args){
    SmartFrame frame = new SmartFrame();
    frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE );
    frame.setVisible(true);}
}
class SmartFrame extends JFrame{
    public SmartFrame() {
        setTitle("<<Demonstracija aktivnosti prozora>>");
        setSize(300,200);
        Panel1 panel=new Panel1();
        getContentPane().add(panel);
        MouseListener w2 = new Aktivacija(panel);
        addMouseListener(w2);
        MouseMotionListener w3= new Aktivacija1(panel);
        addMouseMotionListener(w3);
    }
}
class Panel1 extends JPanel{
    public int a1=80,a2=80,a3=30,a4=30;
    public void paintComponent(Graphics g){
        super.paintComponent(g);
```

```

        Graphics2D g2= (Graphics2D) g;
        Ellipse2D el=new Ellipse2D.Double();
        el setFrame(a1,a2,a3,a4);
        g2.setColor(Color.GREEN);
        g2.draw(el);
        g2.fill(el);}
    }
class Aktivacija extends MouseAdapter {
    Panel1 a;
    Aktivacija(Panel1 a1) {
        a=a1;
    }
    public void mousePressed(MouseEvent e) {
        if(e.getButton()==e.BUTTON1) {a.a3+=4;a.a4+=4;}
        else {a.a3-=4;a.a4-=4;}
        a.repaint();
    }
}
class Aktivacija1 extends MouseMotionAdapter {
    Panel1 a;
    Aktivacija1(Panel1 aa1) {
        a=aa1;
    }
    public void mouseMoved(MouseEvent e) {
        a.a1=e.getX();
        a.a2=e.getY();
        a.repaint();
    }
}
}

```

3. Napisati program koji kreira formu dimenzija 300x200 piksela. Ukoliko je forma aktivna na njoj treba crnim masnim slovima da bude ispisano „Aktivan“, a ako nije „Neaktivan“. Prilikom zatvaranja forme korisniku je potrebno prikazati dijalog prozor u kome ga je potrebno pitati da li želi da zatvori formu.

```

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
public class Drugi {
    public static void main(String[] args) {
        SmartFrame frame = new SmartFrame();
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.DO_NOTHING_ON_CLOSE);
        frame.setVisible(true);
    }
}
class SmartFrame extends JFrame {
    public SmartFrame() {
        setTitle("<<Demonstracija aktivnosti prozora>>");
        setSize(300,200);
        WindowListener wl = new Terminator();
        addWindowListener(wl);
        Panel1 panel=new Panel1();
        getContentPane().add(panel);
        WindowListener w2 = new Aktivacija(panel);
        addWindowListener(w2);
    }
}

```

```

    }
}

class Terminator extends WindowAdapter {
    public void windowClosing(WindowEvent e) {
        int i=JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Zatvoriti ili ne zatvoriti???", "Exit",
        JOptionPane.YES_NO_OPTION,JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
        if(i == JOptionPane.OK_OPTION)
            System.exit(0);
    }
}

class Panel1 extends JPanel {
    public String s="";
    public void paintComponent(Graphics g) {
        super.paintComponent(g);
        Font f=new Font("Arial",Font.BOLD,25);
        g.setFont(f);
        g.drawString(s,84,80);
    }
}

class Aktivacija extends WindowAdapter {
    Panel1 a;
    Aktivacija(Panel1 a1) {
        a=a1;
    }
    public void windowActivated(WindowEvent e){
        a.s="Aktivan";
        a.repaint();
    }
    public void windowDeactivated(WindowEvent e) {
        a.s="Neaktivan";
        a.repaint();
    }
}
}

```