

1. U kojim paketima se nalazi podrška za GUI u Javi?

2. Koje je korake potrebno sprovesti da bi se prikazao prozor određenih dimenzija?

3. Navedite bar tri grafičke komponente koje postoje u Javi. Uz svaki naziv odgovarajuće klase potrebno je dati objašnjenje šta ta klasa predstavlja.

4. Šta će biti rezultat izvršavanja sljedećeg koda? Skicirati rezultata izvršavanja programa i objasniti date linije koda. Od vas će se možda zahtijevati da unesete određene podatke. U tom slučaju unosite proizvoljne podatke i komentarišete rezultat.

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.geom.*;
class Prvi extends JFrame{
Prvi(String s) {
    super("II kolokvijum");
    setDefaultCloseOperation(JFrame.DO_NOTHING_ON_CLOSE);
    setSize(200,300);
    setVisible(true);
    Container c=getContentPane();
    c.add(new PrviI(s));
}
public static void main (String[] args) {
String st=JOptionPane.showInputDialog(null, "Unesi string?","Grafički
ulaz",JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);
Prvi a=new Prvi(st);
}
}
class PrviI extends JPanel{
String s;
PrviI(String s) {
    this.s=s; }
public void paintComponent(Graphics a){
    super.paintComponent(a);
    a.drawString(s,30,40);
}
}
```

---

---

---

---

---

5. Data je klasa Oblik koja kreira formu na kojoj se nalaze tri radio dugmeta („A1“, „A2“ i „A3“), jedna labela i komandno dugme.

a) Dopuniti dio koda na označenim linijama. Komentarisati ulogu pojedinih blokova u datom kodu.

b) Dopisati naredbe koje će omogućiti da se, kada korisnik klikne na akciono dugme, u labelu ispiše koje je radio dugme selektovano.

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
public class Oblik _____ JFrame {
    JRadioButton R1= new _____ ("A1", true);
    JRadioButton R2= new _____ ("A2");
    JRadioButton R3= new _____ ("A3");
    JButton B=new JButton("Izvrsi");
    _____ T= new JLabel();
Oblik() {
    super("Zadatak");
    setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    setSize(200,200);
    setVisible(true);
    ButtonGroup G=new ButtonGroup();
    G.add(R1);G.add(R2);G.add(R3);
    add(R1);add(R2);add(R3);add(T);add(B);
}
public static void _____(String[] args) {
    Oblik b=new Oblik_____ ;
}
class Akcija implements ActionListener {
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    _____
    _____
    _____
    _____
    _____
}
}
}
```