

Java (laboratorium)

zadanie nr 6

Napisz aplikację okienkową w oparciu o komponenty *AWT*, która będzie testowała zdolności pamięciowe użytkownika. Działanie aplikacji możnaby opisać skrótowo w następujący sposób:

- losujemy ciąg cyfr o ustalonej długości (długość ciągu użytkownik powinien określić na przykład przy pomocy przycisków radiowych `Checkbox`);
- ciąg ten pokazujemy przez krótką chwilę (długość tej chwili też ma określić użytkownik na przykład przy pomocy paska przewijania `Scrollbar`), a zaraz potem go ukrywamy;
- użytkownik stara się zapamiętać ten ciąg i poprawnie wpisać go do pola tekstowego `TextField`;
- na końcu następuje weryfikacja (sprawdzenie, czy ciąg wpisany przez użytkownika jest zgodny z wylosowanym).

Aby przez chwilę pokazać napis na etykiecie typu `Label` można posłużyć się metodą `Thread.sleep` przy obsłudze zdarzenia akcji przycisku testującego typu `Button`. Podany przykład wstrzyma wątek obsługujący zdarzenia.

```
public void actionPerformed (ActionEvent ev)
{
    String napisGwiazdki = etykieta.getText() ;
    etykieta.setText(napisWylosowany) ;
    // ...
    try { Thread.sleep(1000) ; } // wstrzymanie wątku na 1 sekundę
    catch (InterruptedException ex) {}
    // ...
    etykieta.setText(napisGwiazdki) ;
}
```

Program należy opatrzyć stosownymi komentarzami dokumentacyjnymi i na końcu wygenerować dokumentację poleceniem `javadoc`.

Paweł Rzechonek
Wrocław, 9 listopada 2004.