

Java

(studia dzienne)

zadanie nr 10

15 grudnia 2005

Napisz aplikację okienkową w technologii *Swing*, która będzie umożliwiała naukę słówek w języku obcym.

Przed uruchomieniem programu przygotowujemy pliki tekstowe ze słówkami i ich tłumaczeniami. Następnie uruchamiamy nasz program, który będzie odpytywał studenta z tych słówek. Program ma działać według następującego scenariusza. Najpierw wybieramy plik ze słówkami (posłuż się obiektem klasy *JFileChooser*). Potem klikając na odpowiedni przycisk rozpoczynamy test, pytając o znaczenie poszczególnych słów. Odpytujemy studenta ze wszystkich słów (w losowej kolejności), które były odczytane z pliku z danymi. Na każdą odpowiedź student ma co najwyżej 10 sekund (posłuż się obiektem klasy *Timer*). Po zakończonym teście liczymy dobre i złe odpowiedzi i wystawiamy ocenę.

Dodatkowo, po zakończeniu testu powinna się pojawić lista ze wszystkimi słówkami i ich tłumaczeniami oraz z udzielanymi przez studenta odpowiedziami (jeśli udzielona odpowiedź była prawidłowa napis ma być zielony, a jeśli była błędna to czerwony). W trakcie testu fokus ma być cały czas kierowany do pola tekstowego przeznaczonego na udzielanie odpowiedzi. Po wpisaniu odpowiedzi i wciśnięciu *entera* powinno nastąpić automatyczne przejście do następnego pytania. W paskach postępu należy cały czas wizualizować informacje o upływającym na udzielenie odpowiedzi czasie oraz o liczbie pytań, na które jeszcze trzeba będzie odpowiedzieć.

Format pliku tekstowego z testem należy dopracować samodzielnie. Ogólne założenie jest jednak takie, aby w pierwszym wierszu była podana liczba pytań, a w następnych wierszach mają być zdefiniowane pytania i dopuszczalne odpowiedzi. Załóż, że plik z testem będzie przygotowywał lektor języka obcego a nie informatyk!

Paweł Rzechonek
Wrocław, 8 grudnia 2005.