

Programare Orientata pe Obiecte
LABORATOR
Pregatire Examen

1. Sa se scrie un applet cu 3 obiecte cursor JSlider si un camp text. Fiecare cursor corespunde ponderii unei culori (R,G,B), iar culoarea apare in campul text.

Pentru fiecare obiect JSlider trebuie definite orientarea, valorile minima, maxima si valoarea initiala afisata (ca numere intregi).

Exemplu:

```
slider = new JSlider(JSlider.HORIZONTAL,0,255,0);
```

La deplasarea cursorului se genereaza eveniment "ChangeEvent" si se apeleaza metoda "stateChanged" dintr-un obiect "ChangeListener".

Valoarea ce corespunde pozitiei cursorului se obtine cu metoda getValue() din clasa "JSlider" (cu rezultat "int").

2. Applet cu 3 obiecte contor JSpinner si un camp text. Fiecare contor corespunde ponderii unei culori (R,G,B), iar culoarea apare in campul text. Construire obiecte:

```
spinner = new JSpinner();
```

La incrementarea si decrementarea contorului se genereaza eveniment "ChangeEvent" si se apeleaza metoda "stateChanged" dintr-un obiect "ChangeListener". Valoarea contorului se stabileste cu metoda: setValue(Object obj), si se obtine cu metoda: Object getValue().

3. Program pentru afisarea numarului de fisiere de acelasi tip dintr-un director dat (intr-un JTextField) folosind doua obiecte HashMap si respectiv TreeMap.

Cheia este tipul fisierului iar valoarea asociata este numarul de fisiere de acest tip.

Se vor actualiza simultan ambele dictionare si se vor afisa in doua obiecte de tip JList.

Exemplu de rezultate:

```
class 8  
java 5  
txt 1
```

4. Sa se defineasca o clasa "LinkedMap" pentru un dictionar realizat ca lista de perechi cheie-valoare, compatibila cu interfata "Map". Se va folosi clasa "LinkedList". Se va defini o clasa "MEntry" care implementeaza interfata Map.Entry pentru obiecte perechi cheie-valoare. Se va verifica clasa in programul anterior.