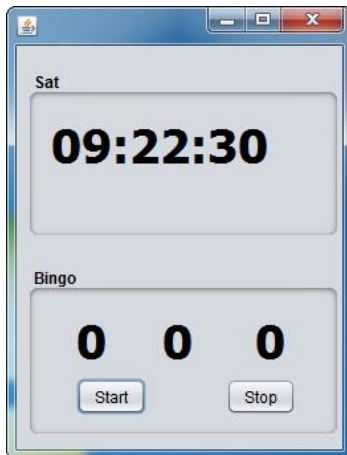


Пројектовање софтвера

Вежбе 10 - 05.05.2016.

Предлог структуре корисничког интерфејса:



Слика 1. Главна екранска форма

Захтеви:

- На главној екранској форми додати лабелу. У лабели приказати тренутно време које се стално ажурира. Предлог структуре корисничког интерфејса приказан је на Слици 1.
- На главној екранској форми додати панел и направити "Бинго" апликацију. Кликом на дугме **Старт** у лабелама се смењују бројеви 0-9 (бројеви се генеришу коришћењем неког алгоритма). Кликом на дугме **Стоп** приказ се зауставља (приказује се генерисани број). Предлог структуре корисничког интерфејса приказан је на Слици 1.
- Потребно је проширити задатак са прошлог часа који омогућава размену порука између клијентског и серверског програма. Потребно је омогућити да клијент и сервер могу независно да размењују поруке. Задатак решити коришћењем нити.

Домаћи задатак:

1. Направити графички кориснички интерфејс за апликацију за размену порука. Потребно је омогућити да клијент и сервер могу независно да размењују поруке. Задатак решити коришћењем нити.
2. Студенти који нису завршили претходни домаћи требају да наведу један јак објекат из семинарског рада и направе форму која омогућава унос, измену и брисање објекта, као и форму која омогућава приказ свих објеката. Потребно је направити клијентски и серверски пројекат и реализовати комуникацију коришћењем сокета.