

Kolokvijum iz programskih paradigmi

9 Maj 2009

Sportska kladionica

Napraviti grafičko okruženje u swingu za simuliranje sportske kladionice.

A. Korisnik ima opciju da unese novi tiket, tako što popunjava rezultate za sve ponuđene utakmice. Spisak ponuđenih utakmica prikazati pomoću JTable komponente.

Informacije za ovaj spisak treba smestiti u kolekciju objekata tipa Utakmica, npr.

ArrayList<Utakmica>, pri čemu za svaku Utakmicu treba da postoji njen redni broj, i naziv domaćina i gosta i realizovani ishod (koji je inicijalno prazan). Od polja u tabeli treba da figurisu:

1. Redni broj utakmice
2. Naziv domaćina i gosta (spojeno) npr. "Crvena zvezda - Partizan"
3. Očekivani ishod u formi (1,0,2) – gde je 1 za pobedu domaćina, 0 za nerešeno i 2 za pobedu gosta. Inicijalno prazno.
4. Realizovani ishod koji je inicijalno prazan.

Ispod tabele dodati dugme "Potvrdi", koje za akciju ima unos tiketa u neku kolekciju npr.

ArrayList<Tiket>. Tiket je klasa koja sadrži svoj redni broj koji se uvek povećava, vreme odigravanja tiketa kao i jednu HashMap<Integer,Integer>, u kojoj figurišu kao ključ – redni broj utakmice, a kao vrednost – očekivani ishod (0,1,2) .

B. Nakon što je unet odgovarajući očekivani ishod i potvrđen unos tiketa, treba uneti tiket u kolekciju tiketa, i tu promenu prikazati u drugoj tabeli koja predstavlja tabelu svih tiketa. U njoj treba da stoji samo redni broj tiketa, vreme i jedno polje koje označava da li je tiket pogođen (u formi "pogođen", "nije pogođen"). Inicijalno je to polje prazno.

C. Dodati dugme "Izrši simulaciju", koje kada se klikne, vrši se odigravanje utakmica, tj. pomoću Random klase izbacuje onoliko random brojeva u opsegu [0,2] koliko ima utakmica. Nakon toga ažurira se sadržaj tabele utakmica i tiketa tako što se u tabeli utakmica pridružuje realizovani ishod (0,1,2), a u tabeli tiketa se podešava vrednost "pogođen" (ukoliko su sve utakmice sa tog tiketa pogođene) ili "nije pogođen" inače.

Radi se 2 sata. Srećno!