



POLITECNICO
DI TORINO



e-Lite



Programming with JavaFX

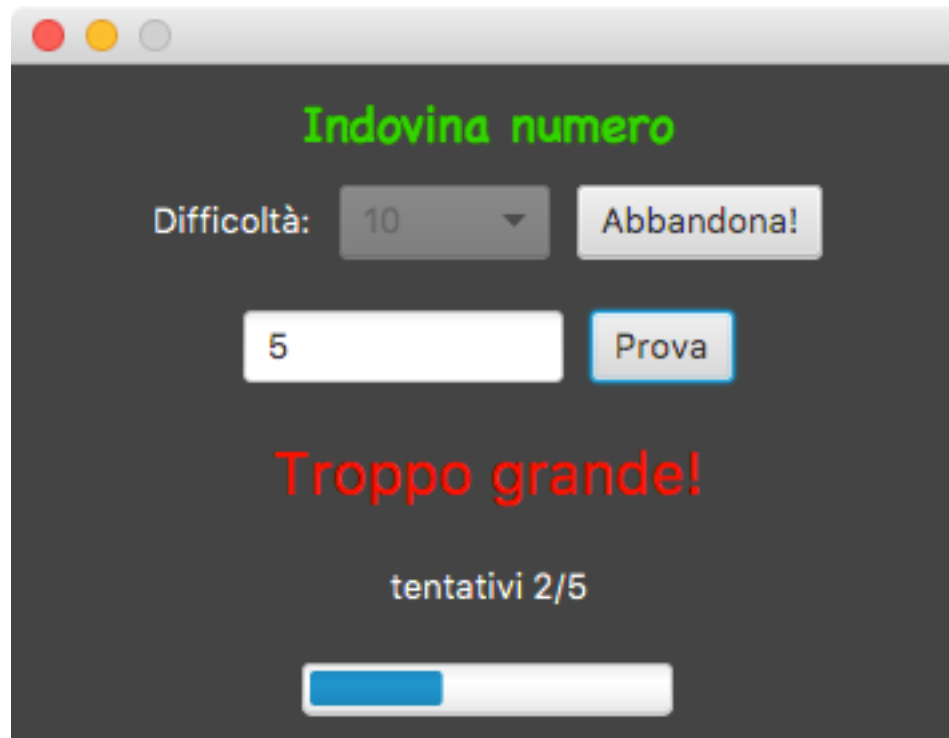
Tecniche di Programmazione – A.A. 2016/2017



Guess the number



Guess the number



GUI in Java

▶ Input Check

- ▶ The user select a difficulty
- ▶ Then insert a number

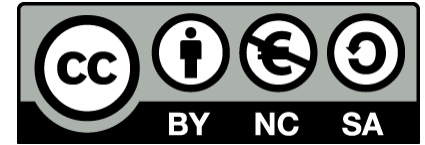
▶ Application logic






- ▶ Input number is equal, lower or greater than a *secret-one*.
- ▶ If the number of attempts is greater than a threshold, the game finishes

▶ Responsive Interface

- ▶ The controller changes each component visibility according to the game phase.
- ▶ Progress bar and labels are updated accordingly

Licenza d'uso



- ▶ Queste diapositive sono distribuite con licenza Creative Commons “Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo (CC BY-NC-SA)”
- ▶ Sei libero:
 - ▶ di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera 
 - ▶ di modificare quest'opera 
- ▶ Alle seguenti condizioni:
 - ▶ **Attribuzione** — Devi attribuire la paternità dell'opera agli autori originali e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera. 
 - ▶ **Non commerciale** — Non puoi usare quest'opera per fini commerciali. 
 - ▶ **Condividi allo stesso modo** — Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa. 
- ▶ <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>