# Příklady

Program 50-Rozbor jmena

1. Při kliknutí na tlačítko obarvi plochu okna nějakou barvou. Detailní postup:
   1. Vytvoř objekt typu Color a předej mu nějaké složky R, G, B.
   2. Předej tento objekt funkci setBackground, kterou zavoláš objektu contentPane
2. Při kliknutí na tlačítko vyzvedni text z txtJmeno, přidej k němu pozdrav "Ahoj, zdraví " + jmeno a vypiš do labVysledek. Detailní postup:
   1. Vyzvedni text z objektu txtJmeno. Zařídíš to voláním txtJmeno.getText().
   2. Tento text vlož do proměnné jmeno typu String
   3. Do této proměnné připoj na začátek "Ahoj, zdraví " (pomocí operátoru + )
   4. Takto upravený text předej objektu labVysledek do jeho metody setText()
3. Při kliknutí na tlačítko vyzvedni text z txtJmeno, zvětši na velká písmena a zobraz v labVysledek.
   1. Tip: Objekty typu String mají metodu toUpperCase().
4. Pří kliknutí na tlačítko vyzvedni text z txtJmeno, rozděl ho podle mezery na křestní jméno a příjmení, příjmení zvětši na velká písmena, obě části jména zase spoj a zobraz v labVysledek
5. (Bonus) Při kliknutí na tlačítko pomoz farmáři vypočítat, kolik ovcí má na farmě, když ti zadá počet jejich nohou.
   1. Budeš potřebovat převést text ze Stringu na Integer:  
      Integer pocetNohou;  
      String zadanyPocetJakoText;  
      pocetNohou = new Integer(zadanyPocetJakoText);
   2. Opačný převod:  
      Integer pocetOvci;  
      String vyslednyPocetJakoText;  
      vyslednyPocetJakoText = pocetOvci.toString();

Program 60-Kalkulacka

1. (Bonus) Vytvoř jednoduchý program na sčítání
2. Získej od uživatele dvě čísla. První z txtScitanec1, druhé z txtScitanec2.
3. Převeď obě čísla ze Stringů na Integery.
4. Čísla sečti.
5. Součet převeď zpět na String a vlož ho do labVysledek