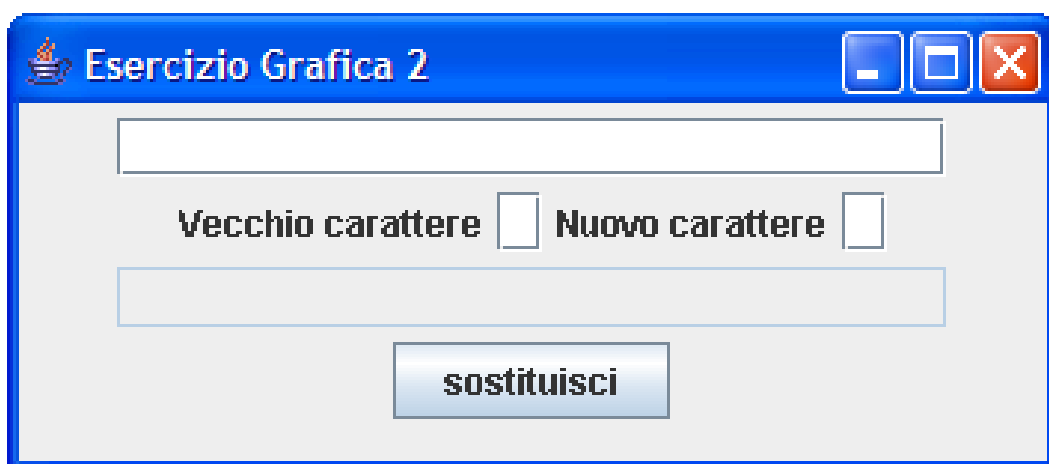


ESERCIZIO sulle interfacce grafiche - componenti

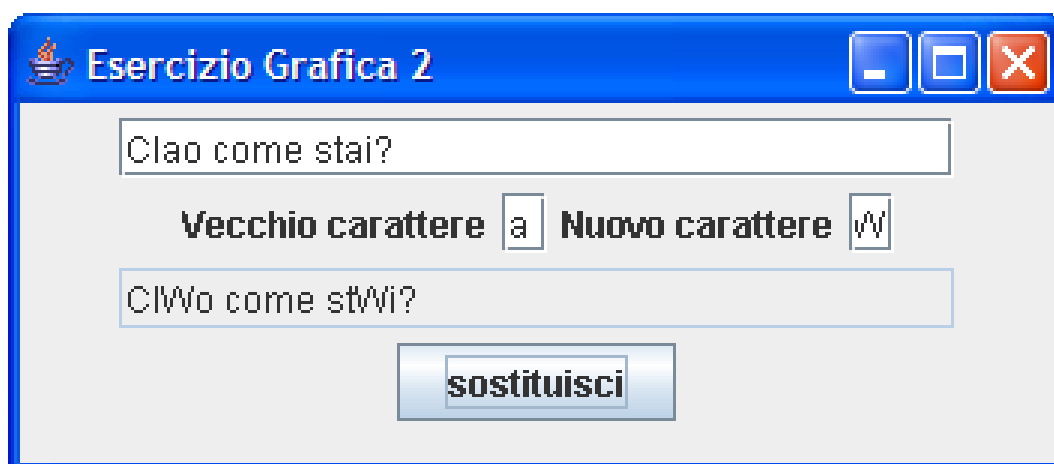
Si definisca un frame con un pannello Java in cui devono essere inseriti:

- Tre campi di testo editabili (di dimensione 25, 1 e 1)
- Un campo di testo non editabile (di dimensione 25)
- Un pulsante “sostituisci”

Il primo campo di testo serve per immettere una linea di testo; il secondo ed il terzo servono per immettere un carattere ognuno; il quarto serve per mostrare il risultato.



Quando viene premuto il pulsante “sostituisci”, ad ogni occorrenza del vecchio carattere nel testo viene sostituito il nuovo carattere.



Facoltativo: provare ad usare altri componenti (JList, JRadioButton, ...) per scegliere i caratteri