

Oppgaver – IN1010 – Uke 14

1.

Lag et GridPane med 9 ruter (3x3), og fyll hver rute med tall slik at det ser slik ut:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Hint: Benytt metoden `.add(Node element, int kolonnenr, int radnr)` på GridPanet for å legge til ting.

Benytt klassen "Text" for å legge inn tallene, denne er en subclasse av Node.

2.

I denne oppgaven skal du lage en digital klokke! For å telle benytter vi en indre klasse "Sekundteller", som er en egen tråd som oppdaterer klokkeslettet hvert sekund.

Du skal fylle inn den manglende koden her:

```
import javafx.application.Application;
import javafx.stage.Stage;
import javafx.scene.Scene;
import javafx.scene.layout.Pane;
import javafx.scene.text.Font;
import javafx.scene.text.Text;

import java.time.LocalTime;

public class Klokke extends Application {
    Text hilsen = new Text(naa());

    class SekundTeller extends Thread {
        // En egen tråd som oppdaterer klokkeslettet hvert sekund.

        public void run() {
            boolean slutt = false;
            while (! slutt) {
                try {
                    sleep(1000);
                } catch (InterruptedException e) { slutt = true; }

                //1. Sett ny tekst/nytt klokkeslett i "hilsen"-variabelen, FYLL INN:
                //(Hint: se hvordan "hilsen" er opprettet..)
            }
        }
    }
}
```

```

@Override
//2. FYLL INN METODENAVN OG EVT PARAMETRE:
public void _____ {

//3. SETT Y-aksen til teksten til å være 100.

//4. SETT FONT, opprett font med parameter 100

    Pane kulisser = new Pane();

//5. LEGG TIL "hilsen" i kulisser

//6. Opprett en scene med kulisser..

//7. SETT tittel på "teateret":

//8. Sett scenen og vis den!

//9. Opprett og start en "SekundTeller"-tråd:

}

private static String naa() {
    // Hva er klokken nå? Svaret er på formen "12:34:56".
    LocalTime t = LocalTime.now();
    return String.format("%02d:%02d:%02d",
        t.getHour(), t.getMinute(), t.getSecond());
}

public static void main(String[] args) {
    //10. Start applikasjonen

}
}

```