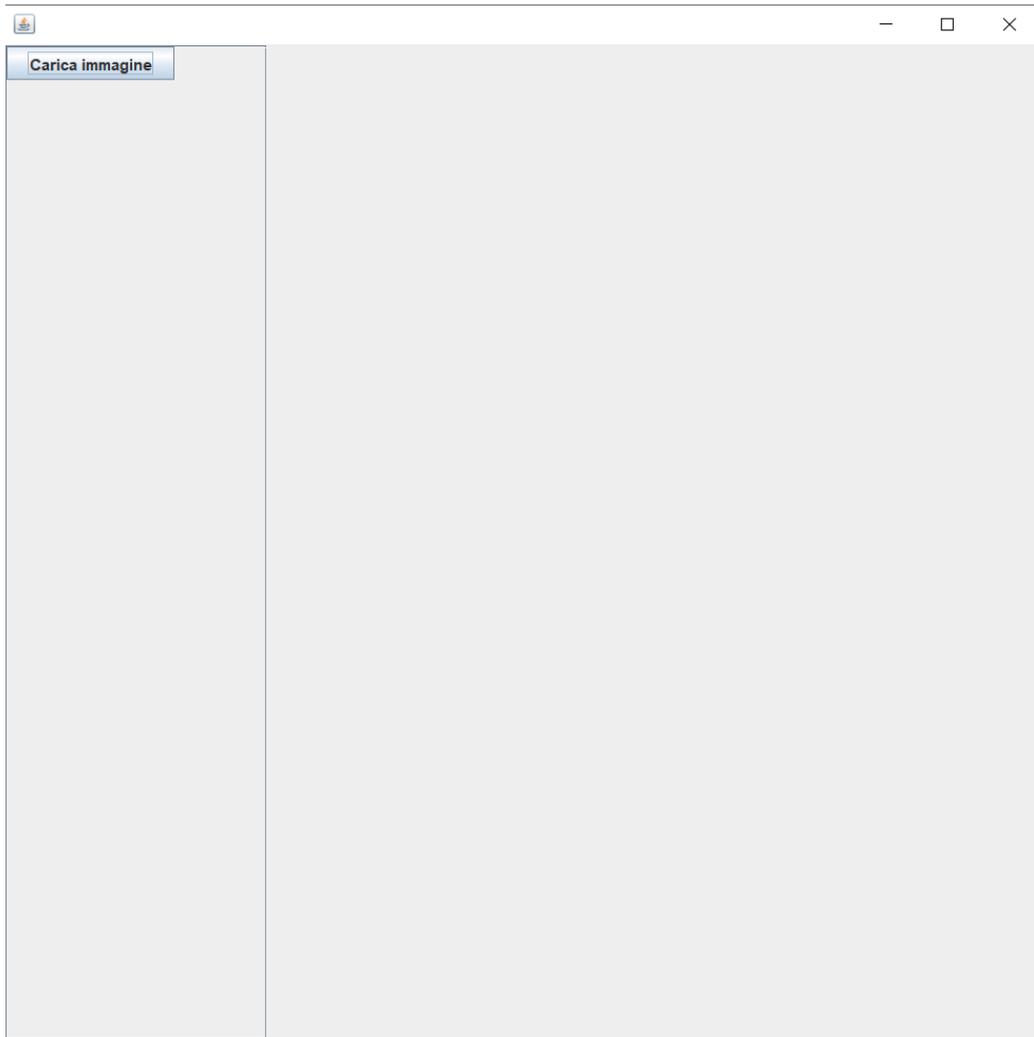
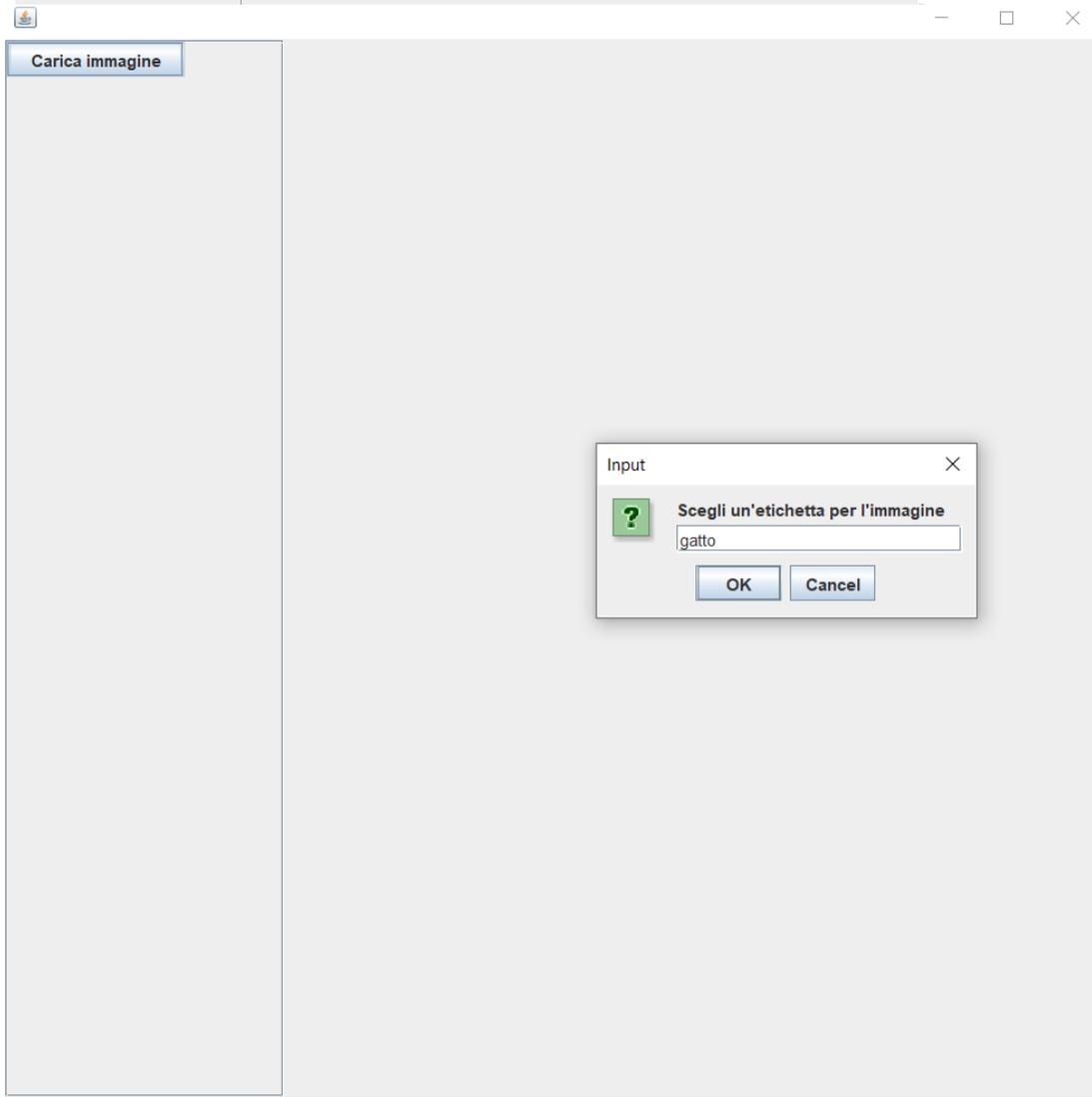
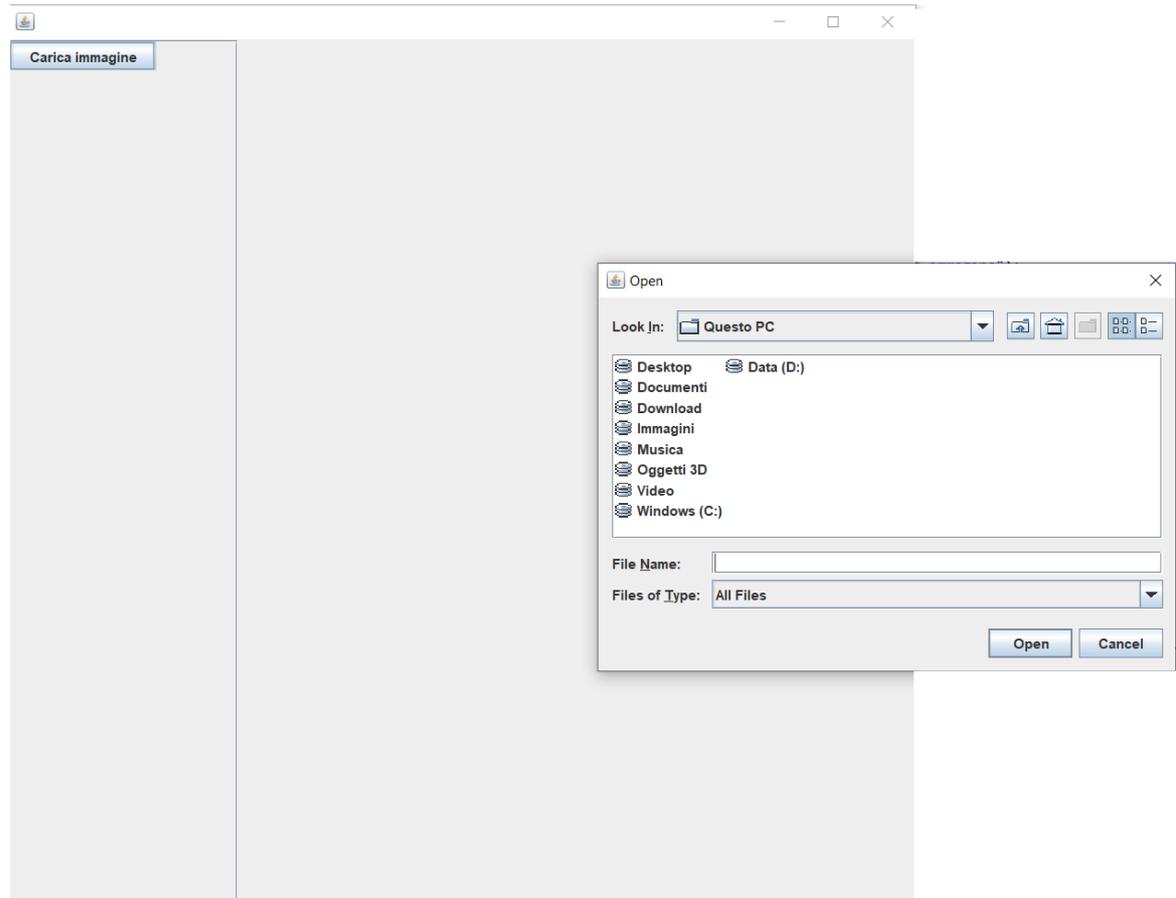


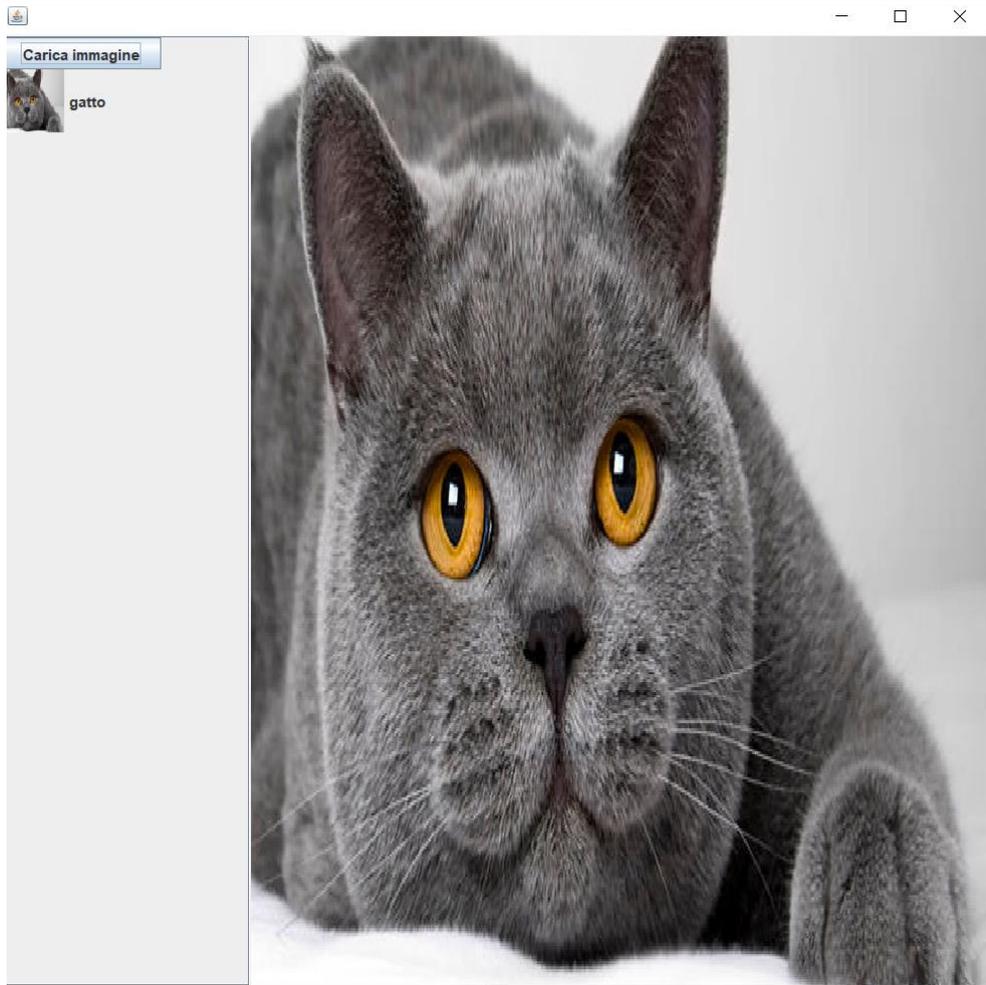
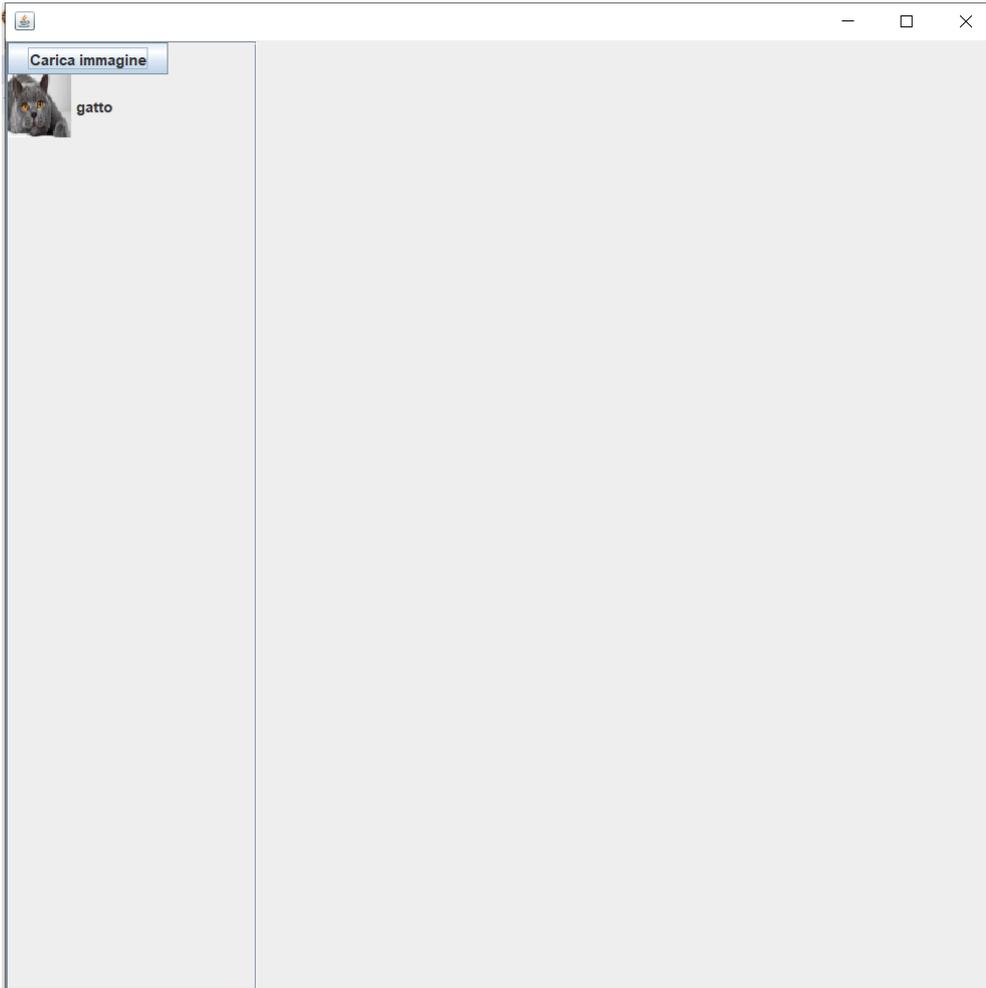
Traccia Laboratorio 22 aprile 2020

Esercizio 1.

Realizzare l'interfaccia grafica di un gestore di immagini. L'applicazione deve partire proponendo all'utente di scegliere un'immagine e selezionare successivamente un'etichetta. L'icona dell'immagine apparirà nella colonna a sinistra. Cliccando sull'icona sarà possibile visualizzare l'immagine nella colonna a destra.







Esercizio 2.

Realizzare l'interfaccia del gioco Snake (vedi jar in allegato).