

Φύλλο εργασίας 10 για το μάθημα «ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ,Java”

Εκπαιδευτικός: Παπαστεργίου Κωνσταντίνος, Καθηγητής Πληροφορικής

Δημιουργία quiz αντώνυμα

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.util.Random;
public class ant {
    public static void main(String[] args) {

        int i;
        String temp1,temp2;
        boolean flag=true;

        String[] a1={"ΨΗΛΟΣ","ΚΑΛΟΣ","ΧΑΡΑ","ΝΙΚΗ","ΑΡΧΗ"};
        String[] a2={"ΚΟΝΤΟΣ","ΚΑΚΟΣ","ΛΥΠΗ","ΗΤΤΑ","ΤΕΛΟΣ"};

        Random r = new Random();

        JFrame frame=new JFrame("quia antonima"); //ΟΝΟΜΑ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ
        frame.setBounds(100,50,800,600);
        frame.setLocationRelativeTo(null); // ΚΕΝΤΡΟ
        frame.getContentPane().setBackground(Color.red); //ΧΡΩΜΑ
        frame.setVisible(true); //ΟΡΑΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); //ΕΞΟΔΟΣ

        //Οι δύο πίνακες ανακατεύονται, χωρίς να χαθεί η αντιστοιχία.
        for(i=0;i<5;i++){
            int k = r.nextInt(5);
            temp1=a1[i];
            a1[i]=a1[k];
            a1[k]=temp1;
            temp2=a2[i];
            a2[i]=a2[k];
            a2[k]=temp2;
        }

        int c=0;
        int score=0;
        while(flag==true && c<5){
            String n= JOptionPane.showInputDialog("Ποιο είναι το αντώνυμο του "+a1[c]+ " ");
            if(n.equals(a2[c])){
                JOptionPane.showMessageDialog(null,"ΣΩΣΤΑ");
                score++;
                c=c+1;
            }
        }
    }
}
```

```
else{
    JOptionPane.showMessageDialog(null,"ΛΑΘΟΣ! Η ΣΩΣΤΗ ΑΠΑΝΤΗΣ ΕΙΝΑΙ: "+a2[c]);
    flag=false; }

}

if(flag==false){
    JOptionPane.showMessageDialog(null,"ΕΧΑΣΕΣ!ΣΚΟΡ: "+score);
}
else
    JOptionPane.showMessageDialog(null,"ΝΙΚΗΣΕΣ!ΣΚΟΡ: "+score);

}

}
```

