

Úkol 1

- Napište Swing aplikaci, která zobrazí volnou a celkovou dostupnou paměť a má tlačítko pro explicitní vyvolání garbage-collectoru
 - zobrazený stav se aktualizuje s nějakou periodou (např. 1s)
- 1. verze
 - velikost paměti zobrazte pomocí JLabelu ve formátu **volná / celková**
- 2. verze
 - velikost paměti zobrazte pomocí progress-baru
- 3. verze
 - velikost paměti zobrazte pomocí „analogového“ měřáku s ručičkou

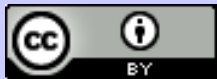
Úkol 1

- Nápopvěda
 - `Runtime.maxMemory()`
 - `Runtime.totalMemory()`
 - `Runtime.freeMemory()`
 - `System.gc()`

 - pro aktualizaci stavu použijte `Timer`

Úkol 2

- napište hru Miny
 - velikost plochy a počet min zadány jako parametry programu
 - pro zobrazení hrací plochy použijte tlačítka
 - rozložení min náhodně vygenerujte



Verze prezentace J13.cz.2013.01

Tato prezentace podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)