

Tworzenie aplikacji obsługującej ustawienia oraz różne języki

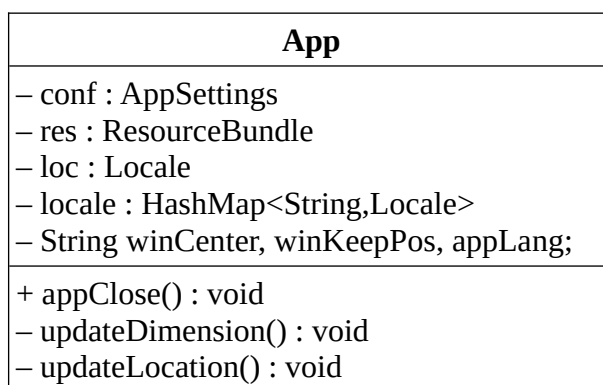
W zadaniu należy użyć następujących klas:

- Zasób (`ResourceBundle` ; metoda: `getBundle()`)
- Lista Zasobów (`ListResourceBundles`)
- Lokalny język/tłumaczenie (`Locale` ; metoda: `get()`)
- Klasa opakowująca dla rozmiaru/rozdzielczości (`Dimension` ; metoda: `getSize()`)
- Klasa opakowująca dla punktu w pikselach (`Point` ; metoda: `getLocation()`)

Obsługa konfiguracji

`App.java` – klasa, jej atrybuty oraz metody są **STATYCZNE !!!**

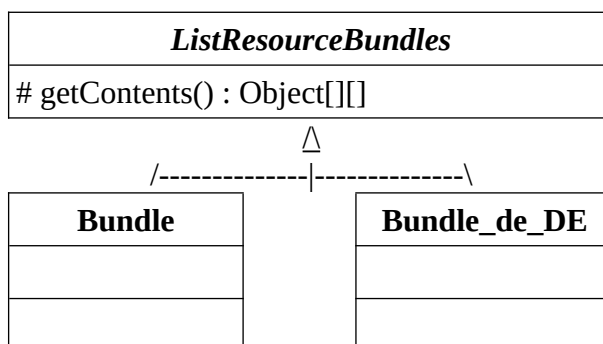
```
zminnaUstawienia = conf.get( opcja_ustawienia );
conf.put( opcja_ustawienia, wartość_opcji );
```



Obsługa języka

`Bundle.java`

```
return new Object[][]{
    {"appName", "Prototyp IDE"}, {...}, ...
};
```



Zadania

1. Przygotuj i/lub popraw klasy zgodnie z dostarczonymi diagramami klas UML.
2. Zaimplementuj mechanizm Zapisu i Odczytu ustawień przy użyciu klasy `Preferences` (główne metody: `importPreferences()`, `userRoot()`, `exportNode()`)
3. Zmodyfikuj główną klasę aplikacji do obsługi (odczytu) ustawień z pliku konfiguracyjnego (dla którego wartości pochodzą z okna Ustawienia)
4. Dokonaj translacji wszystkich ciągów tekstowych używanych w aplikacji dla każdego używanego języka.
5. Połącz obsługę języka z przełącznikiem języka w oknie Ustawienia.
6. Popraw kod obsługi języka, by ten zmieniał się bez ponownego uruchamiania aplikacji.