
GUI Vorlesung 2019

Übung 4 - MVx

Beschreibung

Ziel der Übung ist es, die Oberfläche aus Übung 3 nach dem MVP Muster mit Data Binding weiterzuentwickeln.

Aufgabe 1

Setzen Sie auf der Lösung von Übung 3 auf.

- Benennen Sie die Klasse `HeaderSettings` in `HeaderSettingsModel` um.
- Ersetzen Sie die String Felder durch JavaFX `StringProperties` (`StringProperty` bzw. `SimpleStringProperty`). Benutzen Sie dazu das Muster aus der Vorlesung (getter, setter und `<name>Property`)
- Stellen Sie in der `initialize()`-Methode des Controllers das Data Binding zwischen View und Model her. Änderungen an der GUI (Eingaben, Auswahl) sollen direkt in das Model geschrieben werden.
Hinweis: Verstehen Sie den Unterschied zwischen der Methode `bind` und `bindBidirectional` und berücksichtigen Sie die Unterschiede in der Übung.
- Entfernen Sie die `toSettings()` Methode aus dem Controller.
- Testen Sie ob die eingegebenen Werte trotzdem korrekt im `HeaderSettingsModel` aktualisiert werden.

Aufgabe 2

Erstellen Sie eine Klasse `HeaderSettingsFilterModel`, welche die Auswahlmöglichkeiten der ComboBoxen der GUI kapselt. Diese Klasse soll ebenfalls per Databinding mit den Auswahllisten „Graphs“, „Sampling“ & „Aggregation“ des Views verbunden werden.

Tipp: Verwenden Sie die Klassen `SimpleListProperty` & `FXCollections`.

Aufgabe 3

Setze Sie bei der Auswahl eines neuen Werts in das Feld „Sampling“ die Auswahl für „Aggregation“ & „Graph“ zurück.