# GUI Vorlesung 2019

## Übung 2 - Layout

#### **Beschreibung**

Ziel der Übung ist es ein typisches Eingabeformular in FXML zu erstellen. Wir benutzen dazu das Werkzeug Scene Builder.

#### Aufgabe 1

Erstellen Sie eine JavaFX-Oberfläche mit dem unten dargestellten Inhalt.

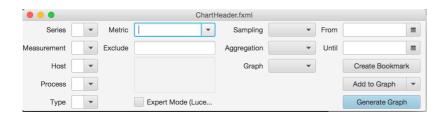


#### Aufgabe 2

Die Oberfläche soll sich in horizontaler Richtung optimal an den zu Verfügung stehenden Platz anpassen.

Folgende Anforderungen sind umzusetzen:

- 1. Die Comboboxen links verkleinern sich bis auf ein Minimum
- 2. Der Bereich in der Mitte (z.B. Combobox Metric) nutzt den restlichen, verfügbaren Platz.



### Aufgabe 3 (optional)

Erstellen Sie eine CSS Datei mit einem Farbverlauf.

