

Тема роботи

Розробка графічного інтерфейсу користувача

ВИМОГИ

Розробник:

Подоба Арсен Мирославович
КН-108

Загальне завдання:

Розробити графічний інтерфейс користувача для програми рішення попередньої лабораторної роботи з використанням засобів JavaFX

ОПИС ПРОГРАМИ

Засоби ООП

Декомпозиція для розділення завдання між класами.

Важливі фрагменти програми

```
public class
MainMenuController
{
    @FXML
    private Button showEmployeesButton;

    @FXML
```

```

private Button exitButton;

@FXML

void initialize() {

    exitButton.setOnAction(event -> {

        exitButton.getScene().getWindow().hide();

    });

    showEmployeesButton.setOnAction(event -> {

        FXMLLoader loader = new FXMLLoader();

        loader.setLocation(getClass().getResource("/sample/fxml/showEmployeesWindow.fxml"));

        try {

            loader.load();

        } catch (Exception e) {

            e.printStackTrace();

        }

        Parent root = loader.getRoot();

        Stage stage = new Stage();

        stage.setScene(new Scene(root));

        stage.setTitle("Cadre Agency");

        ShowEmployeesController
showEmployeesController = loader.getController();

showEmployeesController.setShowEmployeesStage(stage);

        stage.showAndWait();

    });

```

```

    }
}

public class
MainMenuController
{
    @FXML
    private Button showEmployeesButton;

    @FXML
    private Button exitButton;

    @FXML
    void initialize() {
        exitButton.setOnAction(event -> {
            exitButton.getScene().getWindow().hide();
        });

        showEmployeesButton.setOnAction(event -> {

            FXMLLoader loader = new FXMLLoader();

```

ВИСНОВКИ

В ході лабораторної роботи, я навчився розробляти графічний інтерфейс засобами JAVA FX