Лабораторна робота №8.

Мета:

• Отримання навичок використання засобів клієнтських технологій (Client Technologies) платформи Java SE

1. Вимоги

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

1.1 Розробник

Левицький Богдан, КН-108

1.2 Задача

Захід: дата, час початку і тривалість; місце проведення; опис; учасники (кількість не обмежена)

2 Опис програми

Програма містить інформацію про заходи. Можна додавати, чистити, виписувати, серіалізувати та десеріалізувати ваші заходи у файл вибраний користувачем

2.1 Засоби ООП

Були використані різні класи та методи, структури даних та модифікатори доступу також пакет JavaFX

2.2 Ієрархія та структура класів

- 1. Клас маіпАрр який запускає графічний інтерфейс
- 2. Клас Event domain об'єкт, який перероблений для JavaFX
- 3. Fxml file Event Overview слугує головною функцією виклику графічного інтерфейсу та дизайном для нього
- 4. Клас EventOverviewController контроллер у якому зберігаються всі методи, слугує back end об'єктом
- 5. Клас DateUtil для редагування дати

2.3 Важливі фрагменти програми.

MainLauncher

```
public class MainApp extends Application
    private Stage primaryStage;
    private BorderPane rootLayout;
    private ObservableList<Event> eventData = FXCollections.observableArrayList();
    public ObservableList<Event> getEventData()
         return eventData;
    @Override
    public void start(Stage primaryStage)
         this.primaryStage = primaryStage;
         this.primaryStage.setTitle("Lab8");
         initRootLayout();
         showEventOverview();
 public boolean showEventEditDialog(Event event) {
          FXMLLoader loader = new FXMLLoader();
         loader.setLocation(MainApp.class.getResource("view/EventEditDialog.fxml"));
AnchorPane page = (AnchorPane) loader.load();
         Stage dialogStage = new Stage();
dialogStage.setTitle("Edit Event");
dialogStage.initModality(Modality.WINDOW_MODAL);
          dialogStage.initOwner(primaryStage);
         Scene scene = new Scene(page);
dialogStage.setScene(scene);
          EventEditDialogController controller = loader.getController();
          controller.setDialogStage(dialogStage);
          controller.setEvent(event);
          dialogStage.showAndWait();
          return controller.isOkClicked();
       atch (IOException e)
          e.printStackTrace();
```

```
public void initRootLayout() {
        FXMLLoader loader = new FXMLLoader();
        loader.setLocation(MainApp.class.getResource("view/RootLayout.fxml"));
        rootLayout = (BorderPane) loader.load();
        Scene scene = new Scene(rootLayout);
        primaryStage.setScene(scene);
        primaryStage.show();
    catch (IOException e)
        e.printStackTrace();
public void showEventOverview() {
       FXMLLoader loader = new FXMLLoader();
        loader.setLocation(MainApp.class.getResource("view/EventOverview.fxml"));
        AnchorPane eventOverview = (AnchorPane) loader.load();
        rootLayout.setCenter(eventOverview);
        EventOverviewController controller = loader.getController();
        controller.setMainApp(this);
    catch (IOException e)
        e.printStackTrace();
public Stage getPrimaryStage()
    return primaryStage;
public static void main(String[] args)
    launch(args);
```

MainController

```
package ch.makery.adress.view;
👽 import javafx.fxml.FXML;[]
 public class EventOverviewController {
      @FXML
      private TableView<Event> eventTable;
      @FXML
      private TableColumn<Event, String> nameColumn;
      private Label dateLabel;
      @FXML
      private Label timeStartLabel;
      @FXML
      private Label durationLabel;
      @FXML
      private Label placeLabel;
      @FXML
      private Label descriptionLabel;
      private MainApp mainApp;
      public EventOverviewController()
      }
   nameColumn.setCellValueFactory(cellData -> cellData.getValue().getNameProperty());
    showEventDetails(null);
    eventTable.getSelectionModel().selectedItemProperty().addListener((observable, oldValue, newValue) -> showEventDetails(newValue));
 public void setMainApp(MainApp mainApp)
    this.mainApp = mainApp;
eventTable.setItems(mainApp.getEventData());
 private void showEventDetails(Event event)
      if (event != null)
           dateLabel.setText(DateUtil.format(event.getDate()));
           timeStartLabel.setText(event.getTimeStart());
           durationLabel.setText(event.getDuration());
           placeLabel.setText(event.getPlace());
           descriptionLabel.setText(event.getDescription());
            dateLabel.setText("");
            timeStartLabel.setText("");
            durationLabel.setText("");
            placeLabel.setText("");
            descriptionLabel.setText("");
```

```
private void handleDeleteEvent()
    int selectedIndex = eventTable.getSelectionModel().getSelectedIndex();
    if (selectedIndex >= 0)
        eventTable.getItems().remove(selectedIndex);
    }
        Alert alert = new Alert(AlertType.WARNING);
        alert.initOwner(mainApp.getPrimaryStage());
        alert.setTitle("No Selection");
        alert.setHeaderText("No Event Selected");
        alert.setContentText("Please select an Event in the table.");
        alert.showAndWait();
@FXML
private void handleNewEvent()
    Event tempEvent = new Event();
    boolean okClicked = mainApp.showEventEditDialog(tempEvent);
    if (okClicked)
        mainApp.getEventData().add(tempEvent);
 @FXML
 private void handleEditEvent()
     Event selectedEvent = eventTable.getSelectionModel().getSelectedItem();
     if (selectedEvent != null)
         boolean okClicked = mainApp.showEventEditDialog(selectedEvent);
         if (okClicked)
             showEventDetails(selectedEvent);
         Alert alert = new Alert(AlertType.WARNING);
         alert.initOwner(mainApp.getPrimaryStage());
         alert.setTitle("No Selection");
         alert.setHeaderText("No Event Selected");
         alert.setContentText("Please select an event in the table.");
         alert.showAndWait();
```

6. Варіанти використання

Можна використовувати для зберігання важливих заходів

висновки

Ми отримали навички використання засобів клієнтських технологій (Client Technologies) платформи Java SE