

GUI Vorlesung 2017

Übung 2 - Komponenten und Layouts

Beschreibung

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

Aufgabe 1 (Pflicht)

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

Aufgabe 2 (Pflicht)

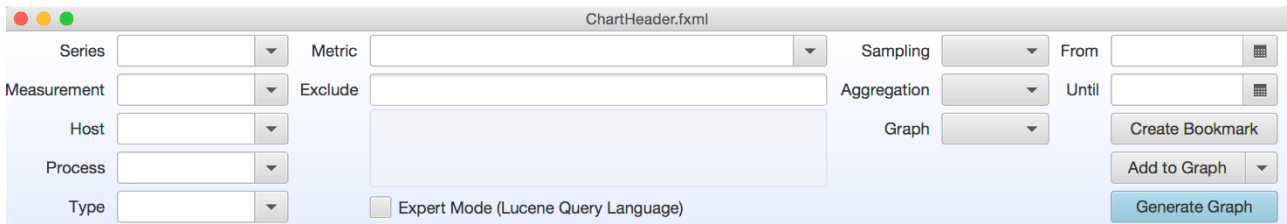
Die Oberfläche soll sich in horizontaler Richtung optimal an den zu Verfügung stehenden Platz anpassen.

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.



The screenshot shows a window titled "ChartHeader.fxml" with a light blue background. It contains several form elements for configuring a chart:

- Series**: A dropdown menu.
- Metric**: A dropdown menu.
- Sampling**: A dropdown menu.
- From**: A text input field with a calendar icon.
- Measurement**: A dropdown menu.
- Exclude**: A text input field.
- Aggregation**: A dropdown menu.
- Until**: A text input field with a calendar icon.
- Host**: A dropdown menu.
- Process**: A dropdown menu.
- Type**: A dropdown menu.
- Expert Mode (Lucene Query Language)**: A checkbox.
- Graph**: A dropdown menu.
- Create Bookmark**: A button.
- Add to Graph**: A button with a dropdown arrow.
- Generate Graph**: A button.

Aufgabe 4 (optional) – ohne Umsetzung

Entwickeln Sie weitere Ideen, wie die Oberfläche bei noch kleinerer Fläche bedient werden könnte.