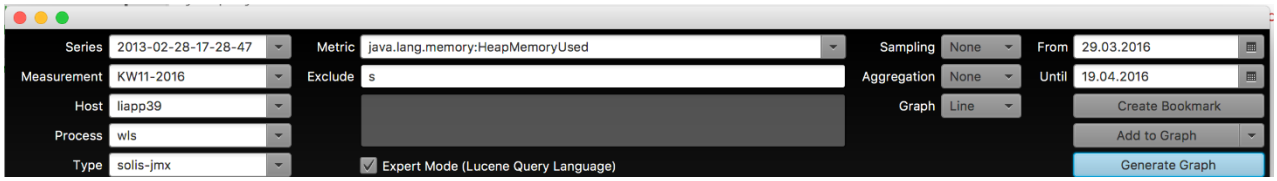
GUI Vorlesung 2017

Übung 3 - Eventverarbeitung

Beschreibung

Ziel der Übung ist es die Oberfläche aus Übung 2 mit Funktionalität zu versehen (die Musterlösung für Übung 2 ist bei Github eingecheckt).



Beim Druck auf den Button „Generate Graph“ sollen alle Inhalte strukturiert ausgegeben werden.

Aufgabe 1

- Erstellen Sie dazu, falls noch nicht vorhanden, eine Klasse `HeaderController`. Diese Klasse wird im Scene Builder als Controller registriert.
- Erstellen Sie im Controller die Methode `void onGenerateGraph(ActionEvent e)` und registrieren Sie diese im Scene Builder.
- Testen Sie, ob beim Druck auf dem Knopf die Methode aufgerufen wird.

Aufgabe 2

- Schreiben Sie eine Klasse „HeaderSettings“ die alle Werte des Dialogs in einem Objekt speichern kann. Implementieren Sie eine `toSettings()` Methode im Controller um ein HeaderSettings-Objekt zu erzeugen.
- Beim Druck auf den Knopf soll die neue Klasse mit all ihren Attributen in der Konsole ausgegeben werden.
-
```
Generate Graph: HeaderSettings{
        series=2013-02-28-17-28-47
        measurement=KW11-2016
        host=liapp39
        process=wls
        type=solis-jmx
        metric=java.lang.memory:HeapMemoryUsed
        exclude=s
        sampling=None
        aggregation=None
        graph=Line
        from=29.03.2016
        until=19.04.2016
    }
```

Aufgabe 3

- Verlagern Sie die Registrierung des Eventhandler in die Methode `inititalize()`. Der Controller muss dazu die Schnittstelle `Initializable` implementieren. Verwenden Sie die **JavaFX Low-Level-API** zur Registrierung des Handlers. Der Handler soll Sie die bereits erstellte Methode `onGenerateGraph` aufrufen (Siehe Aufgabe 1).

Aufgabe 4 (optional)

- Registrieren Sie Event-Filter auf mindestens zwei Ebenen.
- Verhindern Sie die Eingabe eines kleinen „a“ für alle Text-Felder.
  Tipps:
  - Key-Event „KEY_TYPED“
  - Feld Character im Event