

## Bereich: Grafische Benutzeroberflächen (GUI/Swing) (2)

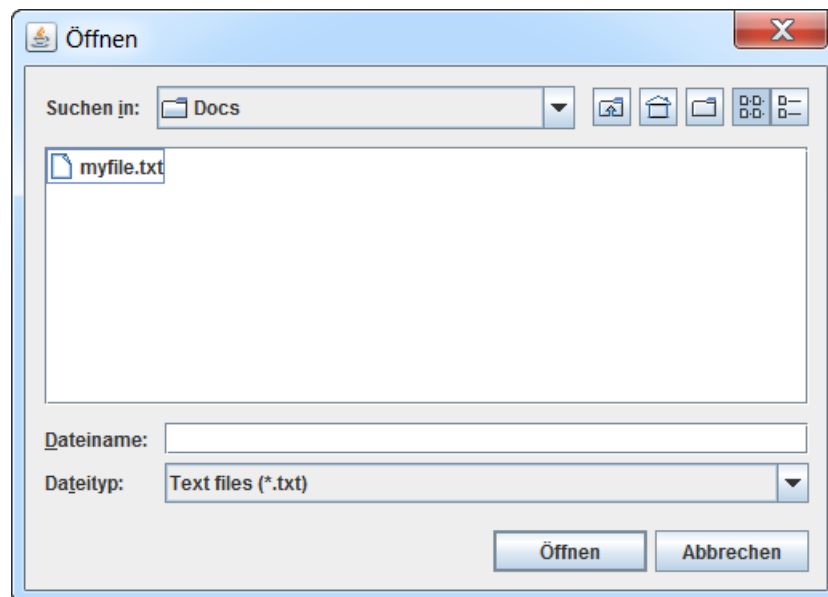
### Datei auswählen und zeilenweise darstellen

**Package:** de.dhbwka.java.exercise.ui

**Klasse:** TextfileViewer

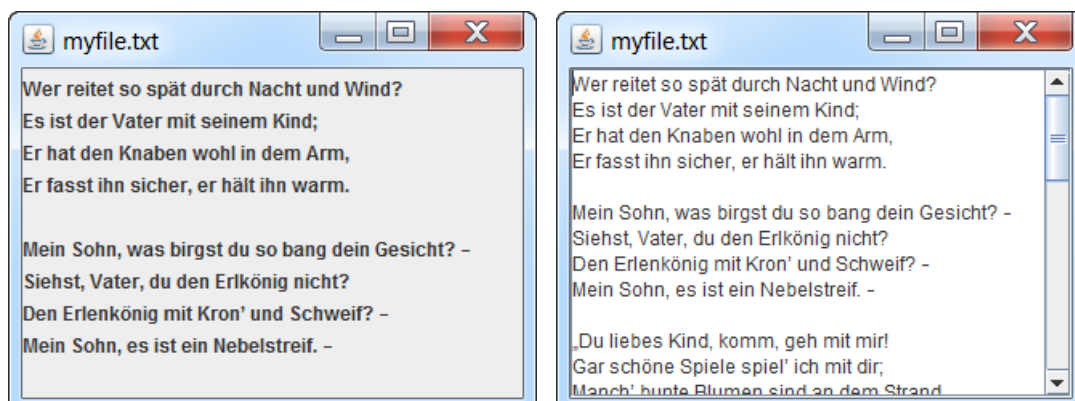
#### Aufgabenstellung:

Entwickeln Sie auf Basis der Klasse `JFileChooserDemo` (s. Folien) eine Anwendung `TextfileViewer`, die zunächst eine Dateiauswahlbox anzeigt und anschließend (sofern eine Datei ausgewählt wurde) diese zeilenweise einliest.



Stellen Sie in einer ersten Darstellungsvariante den Dateiinhalt in einem neuen Fenster (`JFrame`) zeilenweise untereinander in Form von `JLabels` dar. Verwenden Sie dabei innerhalb des `JFrame` ein `GridLayout`. Zur Vereinfachung sollen hier nur die ersten (maximal 10) Zeilen dargestellt werden.

Ersetzen Sie in einer zweiten Darstellungsvariante ohne Beschränkung der Zeilenanzahl die Anzeige durch ein `JTextArea`. Wenn die Inhalte zu groß für die Anzeige im Fenster werden, soll ein Scrollbalken (`JScrollPane`) erscheinen.



**Bereich: Grafische Benutzeroberflächen (GUI/Swing) (2)****Währungsumrechner****Package:** `de.dhbwka.java.exercise.ui`**Klasse:** `CurrencyCalculator`**Aufgabenstellung:**

Entwickeln Sie mit Swing eine Anwendung `CurrencyCalculator`, welche ein einzeliges Eingabefeld sowie darunter drei Schaltflächen („EUR → USD“, „USD → EUR“, „Cancel“) hat. Verwenden Sie ein `BorderLayout`.

**Hinweis:**

Die Anwendung soll sonst (noch) nichts weiter tun. Die Anwendung wird später erweitert.

## Bereich: Grafische Benutzeroberflächen (GUI/Swing) (2)

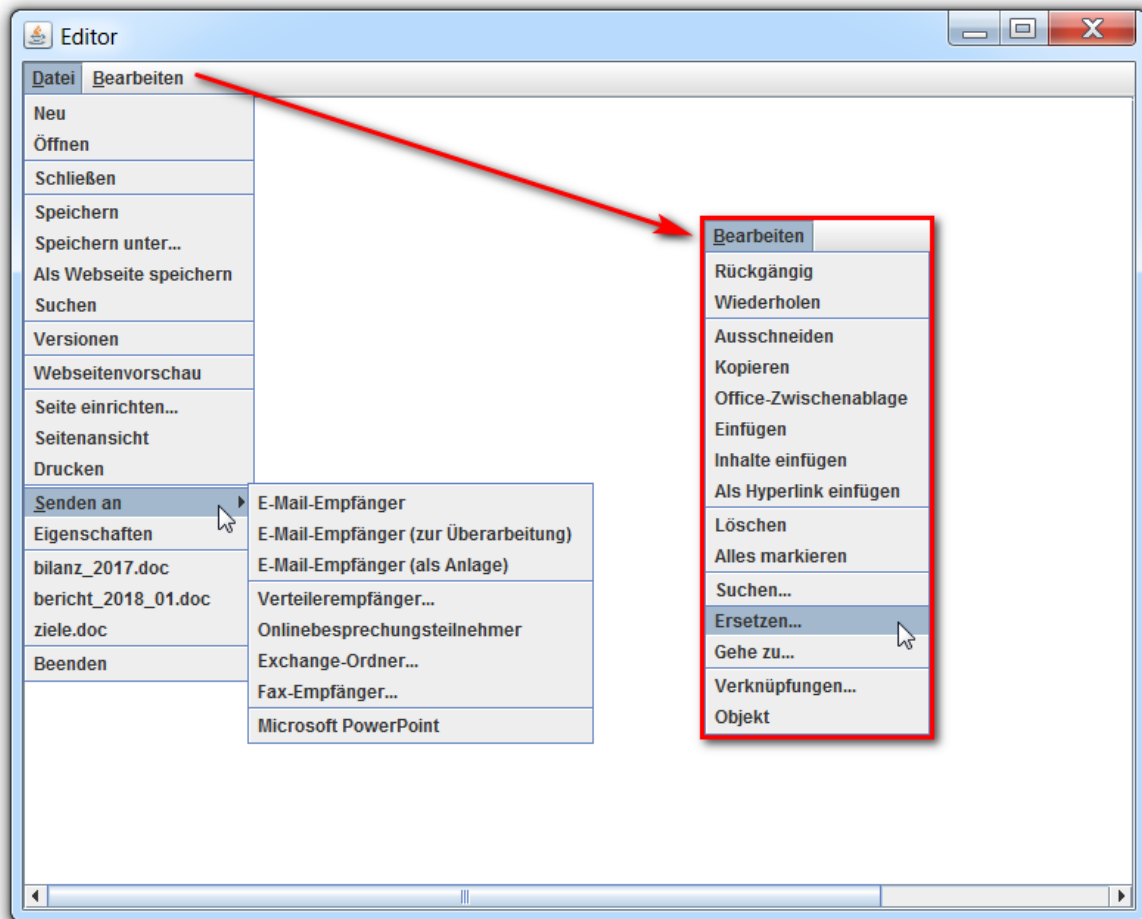
### Editor

**Package:** de.dhbwka.java.exercise.ui.editor

**Klasse:** EditorSimple

#### Aufgabenstellung:

Entwickeln Sie eine Anwendung `EditorSimple`, die eine Menü-Struktur (`JMenuBar` etc.) entsprechend der Screenshots unten hat. Die Anwendung soll noch nicht auf Ereignisse reagieren, sondern lediglich die Menü-Struktur erzeugen.



Die Menüleiste können wir mit `JMenuBar` erzeugen. Jedes (Haupt-)Menü („Datei“, „Bearbeiten“) ist ein `JMenu`. Jeder einzelne Menüpunkt ein `JMenuItem`. Bitte beachten Sie den Menüpunkt „Senden an“, bei dem es sich um ein Untermenü handelt. „Senden an“ ist also kein `JMenuItem`, sondern ein `JMenu` und enthält seinerseits wieder `JMenuItems`.

Die Klasse `EditorSimple` soll die Klasse `JFrame` erweitern.

*Hinweis:* Die Anwendung wird in einer späteren Übung erweitert.

