

Modellierung einer grafischen Benutzeroberfläche

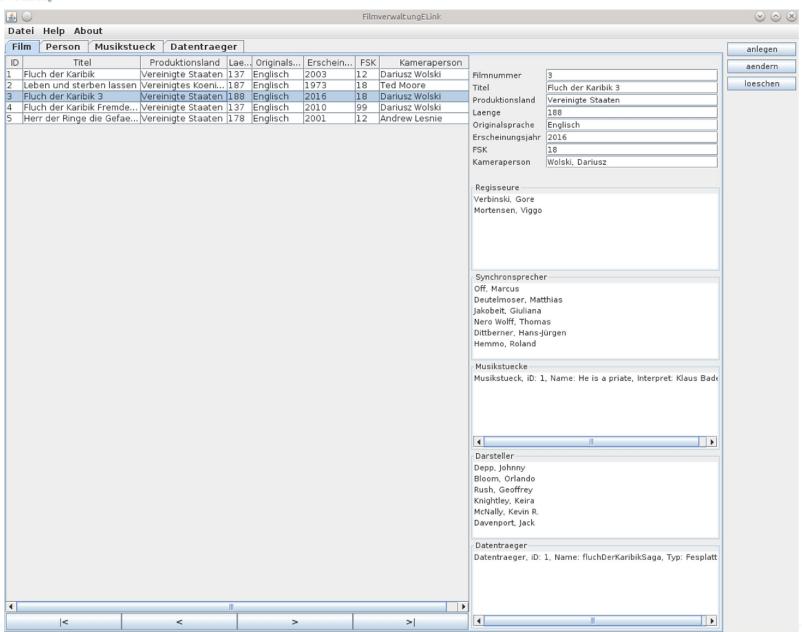
mit UML-Klassendiagrammen
am Beispiel der Semesteraufgabe
"Filmverwaltung"



Einzelne Schritte

- Erstellen einer Skizze für die GUI (mit grafischen Tools oder auf Papier)
- Identifizieren der Komponenten
 - Zur Wiederverwendbarkeit ("welche Komponenten machen dasselbe?")
 - Zur separaten Entwicklung
- Modellierung der Komponenten mit Unterkomponenten (mit Buttons, Textfeldern usw. im Klassendiagramm)
- Modellierung der Kommunikation (z.B. Observer, Listener, Events, ...)

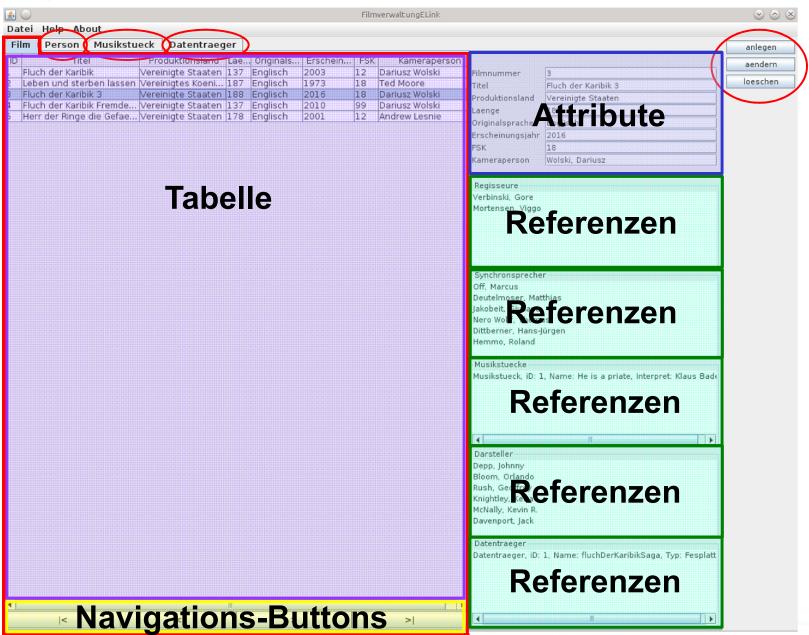
GUI-Skizze

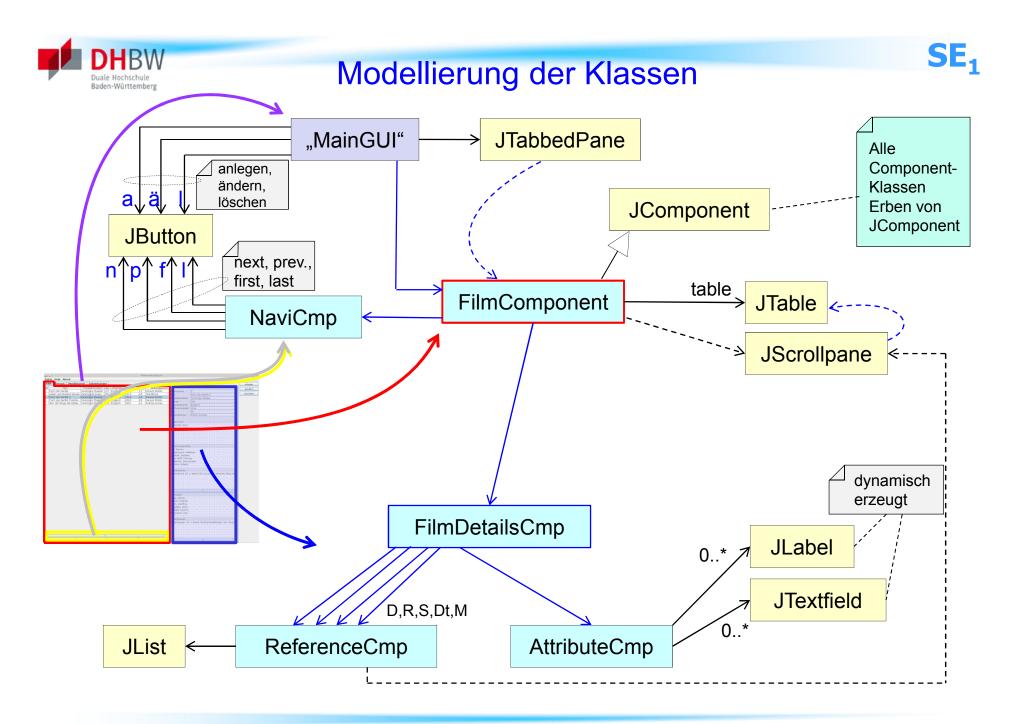




Identifikation der Komponenten







SE₁



Modellierung der Kommunikation

Observer-Pattern (analog zu MVC-Präsentation):

- PropertyChangeListener
- IViewObserver

und

IUpdateListener



Kommunikation: Übergabe von Daten

- Via Event (plus Daten => eigene Events modellieren mit payload)
- Via HashMap (Key/Value-Paare) als Argument oder Payload
 - Einfache Daten, d.h. Primitive und Strings
 - Komplexe Daten (Klassen => Transporter- oder Wrapperklassen)
 keine Modellklassen, sonst evtl. Verletzung des MVC-Prinzips)
- Via Getter-/Setter-Methoden (Methoden der GUI-Komponenten)
 - HashMap (s.o.)
 - Einzelne Werte
 - Transporterklassen



Kommunikation: Übergabe von Daten (2)

- Bewertung komplexe Daten (Referenzen):
 - Vorteil: "höchstwertiges Element", d.h. alle erforderlichen Daten
 - Nachteil: kein sauberes MVC, da View + Model verknüpft (=> Wrapper)
- Bewertung HashMaps (Key/Value-Paare)
 - Vorteil: neutral, da "reduzierte" ("flache") Informationen
 - Nachteil: füllen der HashMaps (Aufwand) und Vorhandensein eindeutiger Keys
 - Deklaration in derjenigen Komponente, die Daten verarbeitet und liefert
 - Zentrale Deklaration (nützlich bei Internationalisierung)