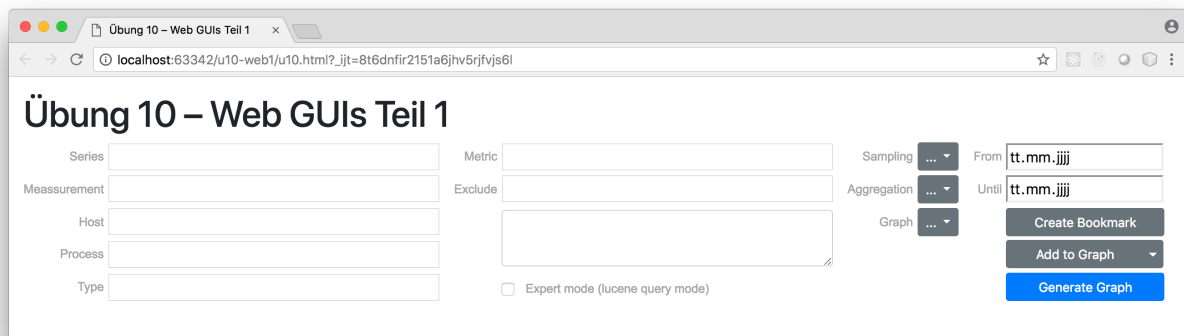

GUI Vorlesung 2018

Übung 10 – Web GUIs Teil 1



Beschreibung

Wir entwickeln die Webversion unseres Headers aus den vergangenen Übungen.

Aufgabe 1

Öffnen sie das Starter-Projekt und starten Sie den Browser.

Schritte:

1. Machen Sie ein Update des Git-Repository
2. Öffnen Sie das Projekt `u10-web1-starter`
3. Öffnen Sie die Datei `u10.html` & `u10.css`
4. Starten sie `u10.html` im Browser

Aufgabe 2

Verändern Sie per CSS das Styling der Überschrift nach Ihrem Wunsch.

Schritte:

1. Definieren sie in der CSS-Datei einen entsprechenden Selektor.
2. Weisen Sie ein paar geeignete Attribute zu.
3. Laden Sie die Seite neu.

Aufgabe 3

Erzeugen Sie eine Meldung, wenn der Benutzer auf den Button „Generate Graph“ klickt.

Schritte:

1. Erzeugen Sie eine neue JavaScript-Funktion, die mit *alert* eine Ausgabe macht.
2. Rufen Sie die Funktion im Click-Handler des Buttons auf.

Aufgabe 4

Erzeugen Sie die GUI des Headers, wie oben dargestellt.

Hinweis: Da die JavaFX-ComboBox nicht zur Verfügung steht, muss ein Ersatz gefunden werden. Verwenden Sie erst mal einfache Eingabefelder und/oder Platzhalter. Sie können optional für Sampling, Aggregation, Gaph und „Add to Graph“ nach geeigneten Bootstrap-Komponenten suchen.

Schritte

1. Fügen Sie die GUI-Elemente auf der Oberfläche ein.
2. Verwenden Sie das CSS Grid Layout um die Anordnung zu erreichen.
3. Sorgen Sie für eine geeignete Skalierung (Eingabefelder skalieren und werden bei mehr Platz größer, Texte nicht)

Aufgabe 5 - optional

Verändern Sie die Anordnung bei geringer Breite.

Schritte:

1. Fügen Sie einen Media-Query-Bereich für die Breite ein
2. Verändern Sie das Grid entsprechend, so dass bei geringer Breite weniger Spalten genutzt werden.