

Beispiel: JavaFX mit FXML

1 Hauptklasse: Beispiel.java

```
public class Beispiel extends Application {

    public static void main(String[] args) {
        Application.launch(args);
    }

    @Override
    public void start(final Stage fenster) throws Exception {
        // FXML-Datei laden
        final URL url = getClass().getResource("Beispiel.fxml");
        final FXMLLoader fxmlloader = new FXMLLoader(url);

        // Controller verbinden
        fxmlloader.setController(new BeispielController());

        // Layout laden
        final Parent root = fxmlloader.load();

        // Layout auf Fensterinhalt setzen
        fenster.setScene(new Scene(root));

        // sonstige Fenstereigenschaften
        fenster.setTitle("Titel");

        // Fenster anzeigen
        fenster.show();
    }
}
```

2 Layout: Beispiel.fxml

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<?import java.lang.*?>
<?import java.util.*?>
<?import javafx.scene.*?>
<?import javafx.scene.control.*?>
<?import javafx.scene.layout.*?>

<BorderPane xmlns:fx="http://javafx.com/fxml/1" prefHeight="200" prefWidth="300" >
    <top>
        <TextField fx:id="txtEingabe" text="Eingabe" />
    </top>
    <center>
        <Button fx:id="btnDrueckMich" text="Drück mich!" />
    </center>
    <bottom>
        <Label fx:id="lblAusgabe" text="Ausgabe" />
    </bottom>
</BorderPane>
```

3 Controller: BeispielController.java

```
public class BeispielController implements Initializable {

    // Membervariablen für Steuerelemente mit Layout verbinden
    // Die Namen müssen mit den IDs in der FXML-Datei übereinstimmen

    @FXML
    private TextField txtEingabe;

    @FXML
    private Button btnDrueckMich;

    @FXML
    private Label lblAusgabe;

    @Override
    public void initialize(final URL location, final ResourceBundle resources) {
        // Eventhandler für Button
        btnDrueckMich.setOnAction( (event) -> {
            String eingabe = txtEingabe.getText();
            lblAusgabe.setText(eingabe);
        });
    }
}
```