Модель представления коцептуализированного интерфейса.

1. JFrame:
   1. Описание: контейнер верхнего уровня, обычно используемый в приложениях Swing.
   2. Тип:
   3. Роль: статическое отображение.
   4. Тип данных: элементы приложения Swing.
   5. Особенности:
      1. Изобразительная: размер
      2. Связь:
      3. Поддержка: нет
2. JPanel:
   1. Описание: контейнер общего назначения, предназначенный для размещения других компонентов.
   2. Тип:
   3. Роль: статическое отображение
   4. Тип данных: компоненты приложения Swing за исключением JFrame
   5. Особенности:
      1. Изобразительная: размер, расположение
      2. Связь:
      3. Поддержка: нет
3. JButton:
   1. Описание: компонент, при активации которого выполняется специальный процесс.
   2. Тип: атомарный
   3. Роль: вызов процедуры
   4. Тип данных: логический
   5. Особенности:
      1. Изобразительная: границы, цвет и т.д.
      2. Связь: процедура/функция, которую она вызывает
      3. Поддержка: лейбл/значок, указывающий значение
4. JScrollBar:
   1. Описание: полоса прокрутки
   2. Тип: атомарный набор
   3. Роль: динамическое отображение
   4. Тип данных: нет
   5. Особенности:
      1. Изобразительная: размер, ориентация (горизонтальная, вертикальная)
      2. Связь:
      3. Поддержка: нет
5. JTextField:
   1. Описание: компонент ввода/вывода данных, представимых в виде текста
   2. Тип: атомарный примитив
   3. Роль: динамически редактируемое отображение
   4. Тип данных: все возможные типы данных, которые могут быть преобразованы в текст
   5. Особенности:
      1. Изобразительная: размер, цвет фона/текста, шрифт и т.д.
      2. Связь: отображаемый текст
      3. Поддержка: нет
6. JMenuBar:
   1. Описание: меню верхнего уровня приложения
   2. Тип: коллекция
   3. Роль: статическое отображение
   4. Тип данных: один или несколько простых элементов меню (JMenu)
   5. Особенности:
      1. Изобразительная: расположение (по умолчанию в верхней части окна)
      2. Связь:
      3. Поддержка: нет
7. JMenu:
   1. Описание: стандартное меню
   2. Тип: коллекция примитивов
   3. Роль: статическое отображение
   4. Тип данных: один или несколько простых элементов меню (JMenuItem)
   5. Особенности:
      1. Изобразительная: размер, расположение, цвет и т.д.
      2. Связь:
      3. Поддержка: лейбл/значок, указывающий значение
8. JMenuItem:
   1. Описание: элемент меню
   2. Тип: примитив
   3. Роль: вызов процедуры
   4. Тип данных: логические либо один или несколько простых элементов меню (JMenuItem)
   5. Особенности:
      1. Изобразительная: размер, цвет и т.д.
      2. Связь:
      3. Поддержка: лейбл/значок, указывающий значение

решение::=<фрейм>

фрейм::=<имя фрейма> <панель>

панель::=<меню><панель>|<текстовое поле>|{<текстовое поле>}{<кнопка>}<скролл>

меню::= [<элемент меню>]

стандартное меню::= <название меню>{<элемент меню>}

элемент меню::= <название элемента меню><действие>|<название элемента меню>{<элемент меню>}

кнопка::=<имя кнопки><процедура>

действие::=<выражение>

процедура::=<выражение>