

Komunikacja Człowiek-Komputer

Wojciech Miksa



Laboratorium 7: Programowanie zdarzeniowe.

Laboratorium/projekt



SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK

PROGRAMOWANIE ZDARZENIOWE

- Jest to paradygmat programowania, w którym przepływ programu jest sterowany zdarzeniami zewnętrznymi.

Jest stosowane przy programowaniu interfejsów, zdarzenia jak poruszenie myszą czy wciśnięcie klawisza.

Paradygmat ten jest także stosowany w aplikacjach sieciowych, Internecie rzeczy, gdzie zdarzeniem są przesyłane komunikaty.

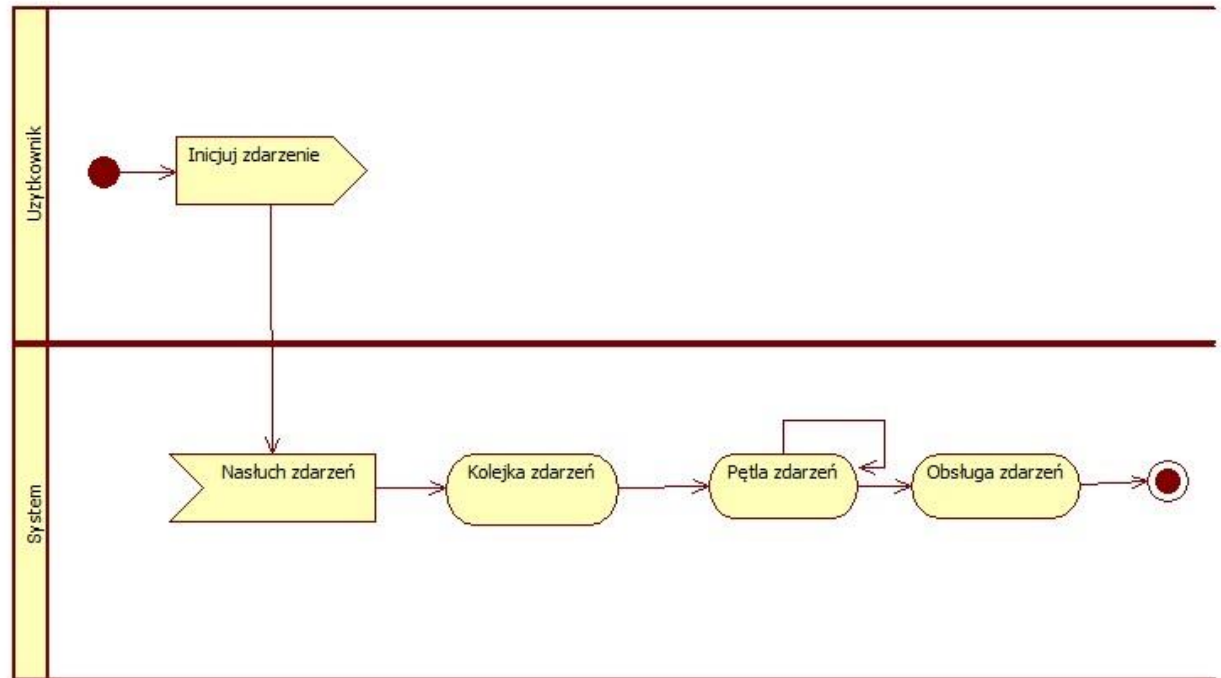


PĘTLA OBSŁUGUJĄCA ZDARZENIA

- Jest to wzorzec służący do planowania i uruchamiania asynchronicznych zdarzeń.

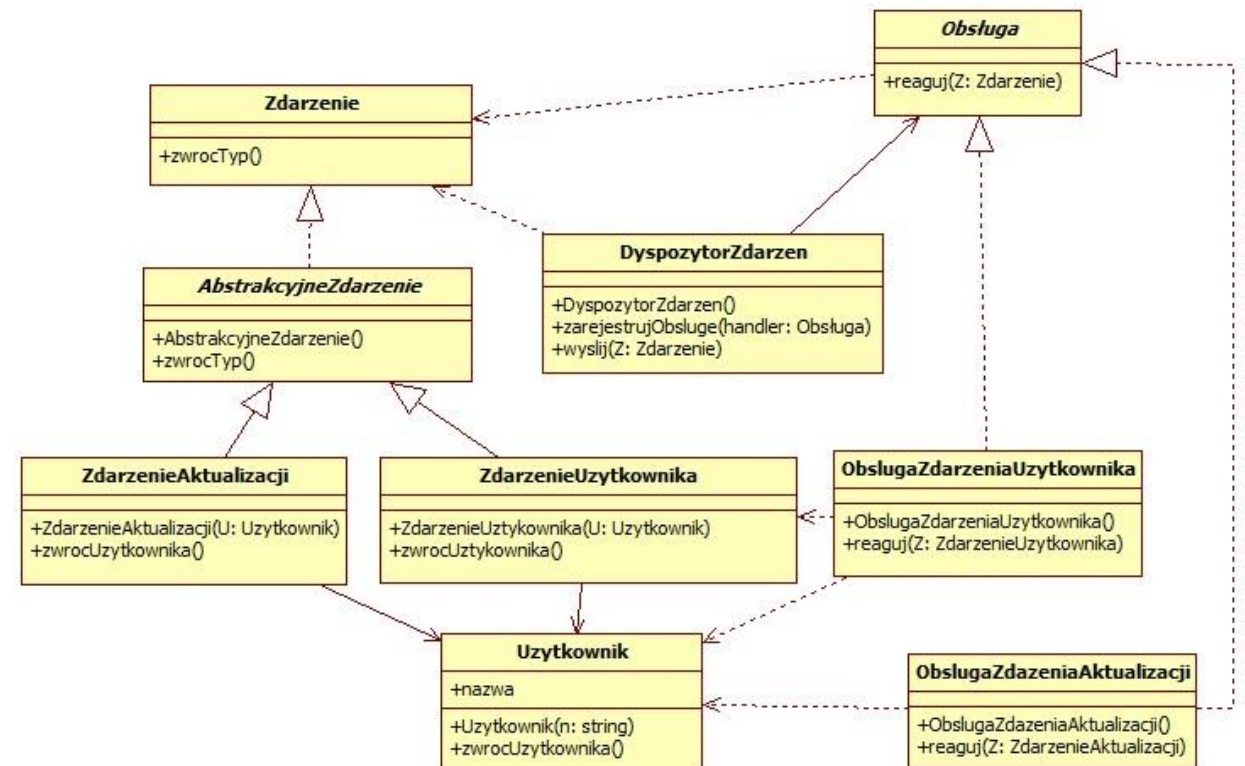
Wykorzystywana jest do zarządzania odpowiedzią na kliknięcia, ruch myszą itp.

- Event loop jest nieskończoną pętlą wykonującą kod w sposób nieblokujący.
- Komunikat o zdarzeniu jest umieszczany w kolejce.
- Pętla sprawdza, czy są zadania do wykonania i uruchamia funkcję wywołania zwrotnego.



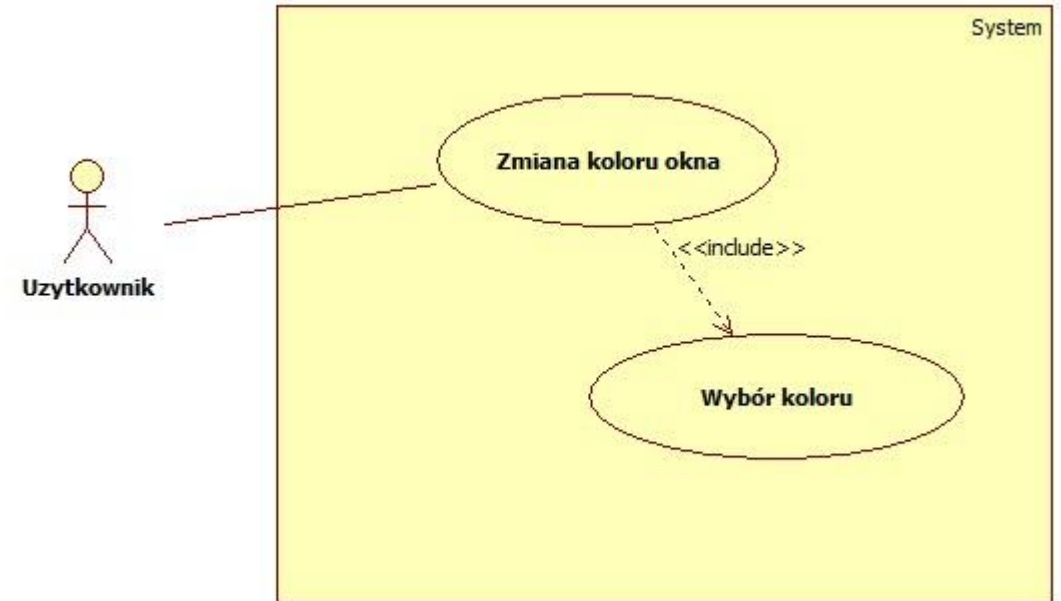
OBSŁUGA ZDARZEŃ

- Metoda obsługująca zdarzenie (event handler) zawiera kod uruchamiany przez konkretny rodzaj komunikatu, np:
- onPaint()
- onClick()
- onMouseMove()



ZADANIE 7

- Zaprogramowanie prostego interfejsu zmieniającego kolory.
- Interfejs powinien umożliwić wybór koloru (niektóre IDE dostarczają kontrolek z paletą, ale można użyć np. radio buttons).
- Metoda onPaint może zawierać kod zmieniający kolor okna.



KRYTERIA OCENY

- Na ocenę 5
 - Kod w języku obiektowym
 - Min. 5 kolorów
 - Min. 2 kontrolki (przycisk, wybór kolorów)
- Termin 2 II



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

Wojciech Miksa
wmiksa@san.edu.pl



SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK

