



# Seminarvortrag: Das Framework JavaFX

Marius Wolff

### Inhalt



1 Was ist JavaFX?

2 Aufbau und Struktur

3 Ein kleines Beispielprojekt

4 Fazit

#### Was ist JavaFX?



- Framework f
  ür Java Desktop-Anwendungen
- Open-Source
- War Teil des JDK's
- Nachfolger der Swing/AWT Komponenten
- Modular: Erweiterungen für Graphen, Game-Engine, Kalendar etc....
- Umfassende Dokumentation
- Syntaktisch ähnlicher Aufbau zum HTML/XML Format
- Plug-Ins kann man Projekte mit einer IDE erzeugen

## Prinzipielle Struktur eines JavaFX Programms



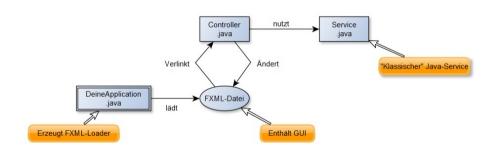


Abbildung: Typischer Aufbau eines JavaFX Projekts

#### Aufbau eines Fensters



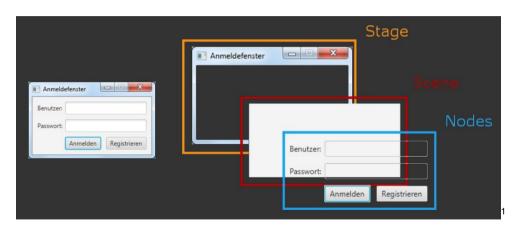


Abbildung: Typischer Aufbau eines Fensters

#### Scene und Nodes erstellen



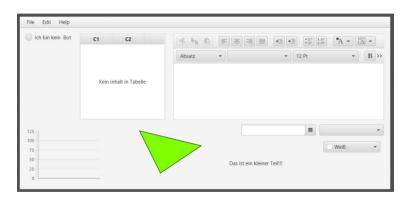
- Theoretisch: Direkt mit Code
- Praktisch: Platzierung mit einem SceneBuilder



Abbildung: ScenceBuilder

#### **Nodes**





#### Das war natürlich noch nicht alles!

Das sind nur die Basis Pakete. Weitere Objekte durch Imports möglich

## Ein kleines Beispielprojekt: Die Idee



Die Idee: Tabellarische Klausurergebnis-Übersicht Wir brauchen:

- Eine Form mit Button, Textfeldern und einer Tabelle
- Controller
- Modul-Klasse

#### Domain-Objekte: Klassen, keine Records!

Achtung: Zuordnung Liste <-> Tabelle erfolgt mit Geter nach dem .get\*VarName\*(), welche bei Records nicht existieren

## Ein kleines Beispielprojekt: Die Struktur



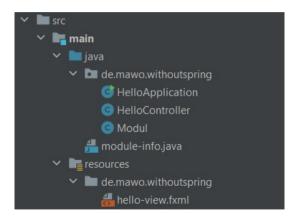


Abbildung: Struktur der Anwendung

## Ein kleines Beispielprojekt: Die Benutzeroberfläche





Abbildung: Die Benutzeroberfläche

#### Spalten in Tabellen

Werden nachträglich beim Programmstart hinzugefügt!

## Ein kleines Beispielprojekt: Application.class



```
@Override
public void start(Stage stage) throws IOException {
    FXMLLoader fxmlLoader = new FXMLLoader(HelloApplication.class.getResource( name: "hello-view.fxml"));
    Scene scene = new Scene(fxmlLoader.load(), width: 600, height 400);
    stage.setTitle("Noten verwalten");
    stage.setScene(scene);
    scene.getStylesheets().add(BootstrapFX.bootstrapFXStylesheet());
    stage.show();
}
```

Abbildung: Die start() Methode

Die Klasse muss Application extenden





```
TextField lp = new TextField():
TextField note = new TextField():
//Define table:
public TableColumn<modul. Double> noteColumn = new TableColumn<>( text "Note"):
```

Abbildung: Alle benötigten Felder in Java

## Ein kleines Beispielprojekt: Der Controller(2)



```
@Override
public void initialize(URL location, ResourceBundle resources) {
    nameColumn.setCellValueFactory(new PropertyValueFactory<>("modulname"));
    nameColumn.setPrefWidth(100);
    lpColumn.setCellValueFactory(new PropertyValueFactory<>("lp"));
    lpColumn.setPrefWidth(50);
    lpColumn.setPrefWidth(50);
    noteColumn.setCellValueFactory(new PropertyValueFactory<>("note"));
    modulTableView.getColumns().addAll(nameColumn, lpColumn, noteColumn);
}
```

#### Constructor-Injection

Vorsicht! Methode ersetzt den Konstruktor und macht Constructor-Injection unmöglich!

## Ein kleines Beispielprojekt: Der Controller(3)



#### Interaktion mit Objekten:

FXML -> Java:

- Java -> FXML: setText("Text") bzw. setItems(ObservableList)
- Generell: Eigenschaften so veränderbar
- Manche Objekte k\u00f6nnen Besonderheiten haben

#### **Fazit**



#### Allgemein

- JavaFX ist sehr umfangreich
- Dabei relativ unkompliziert
- Sehr gut dokumentiert
  - Nicht Offizielle Tutorials jedoch teilweise sehr veraltet
- Kompatibel mit anderen Frameworks wie Spring

#### Stolperfallen

- Records und falsche Benennung
- Constructor-Injection und Co.

15

#### Link zum Code



Der in dieser Präsentation genutzte Code als ganzes Projekt liegt im Github-Repo:



https://github.com/Mawo7503/soproJavaFX