

Лабораторна робота №8.

Розробка графічного інтерфейсу користувача

Мета:

- **Отримання навичок використання засобів клієнтських технологій (Client Technologies) платформи Java SE**

1.1 Розробник

Гірник Юрій, КН-108, номер варіанту індивідуального завдання – 6.

1.2 Загальна завдання

Розробити графічний інтерфейс користувача для програми рішення попередньої лабораторної роботи з використанням засобів JavaFX.

2 Опис програми

Дана програма реалізує графічний інтерфейс програми поліцейської картотеки з попередньої лабораторної роботи.

2.1 Засоби ООП

У лабораторній роботі використано різні класи з багатьма методами та різними приватними полями. Використано інкапсуляцію даних.

2.2 Ієрархія та структура класів

Класи-контролери: `PersonEditDialogController`, `PersonOverviewController`, `RootLayoutController`.

Класи-моделі та допоміжні класи: `Person`, `PersonListWrapper`, `DateUtil`, `LocalDataAdapter`.

Головний клас `MainApp`.

2.3 Важливі фрагменти програми.

```
public void initRootLayout() {
    try {
        // Load root layout from fxml file.
        FXMLLoader loader = new FXMLLoader();
        loader.setLocation(MainApp.class
            .getResource("view/RootLayout.fxml"));
        rootLayout = (BorderPane) loader.load();

        // Show the scene containing the root layout.
        Scene scene = new Scene(rootLayout);
        primaryStage.setScene(scene);

        // Give the controller access to the main app.
        RootLayoutController controller = loader.getController();
        controller.setMainApp(this);

        primaryStage.show();
    } catch (IOException e) {
        e.printStackTrace();
    }

    // Try to load last opened person file.
    File file = getPersonFilePath();
    if (file != null) {
        loadPersonDataFromFile(file);
    }
}

public class Person {

    private final StringProperty firstName;
    private final StringProperty lastName;
    private final ObjectProperty<LocalDate> birthday;
    private final ObjectProperty<LocalDate> lastMurder;
    private final ObjectProperty<LocalDate> lastFree;
    private final StringProperty murders;

    public Person() {
        this(null, null);
    }

    public Person(String firstName, String lastName) {
        this.firstName = new SimpleStringProperty(firstName);
        this.lastName = new SimpleStringProperty(lastName);

        // Some initial dummy data, just for convenient testing.
        this.murders = new SimpleStringProperty("21.02.1999");
        this.birthday = new SimpleObjectProperty<LocalDate>(LocalDate.of(1999, 2, 21));
        this.lastMurder = new SimpleObjectProperty<LocalDate>(LocalDate.of(1999, 2, 21));
        this.lastFree = new SimpleObjectProperty<LocalDate>(LocalDate.of(1999, 2, 21));
    }

    public String getFirstName() {
        return firstName.get();
    }

    public void setFirstName(String firstName) {
        this.firstName.set(firstName);
    }

    public StringProperty firstNameProperty() {
        return firstName;
    }
}
```

3. Варіанти використання

Дана програма є довершеним варіантом програм лабораторних робіт 3-7 і є готовою і зручною для використання поліцією в якості картотеки злочинців.

ВИСНОВКИ

При виконанні лабораторної роботи було розвинуто навички використання засобів клієнтських технологій на прикладі створення граїчного інтерфейса до завдання попередньої лабораторної роботи за допомогою засобів JavaFX.