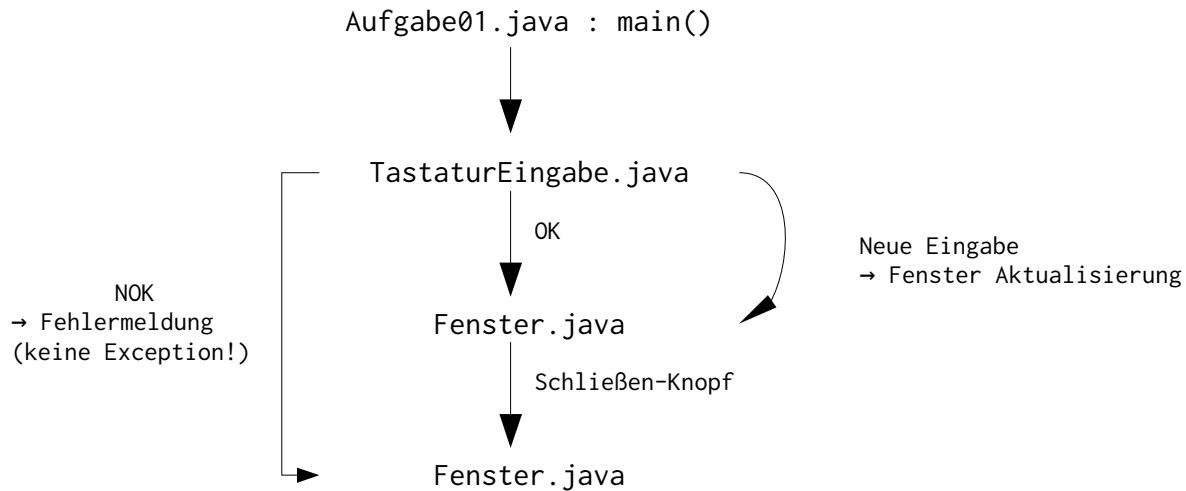


AblaufBalkendiagramm

x-Pos = 10% der Fenstergröße	Links-Abstand
y-Pos = 10% der Fenstergröße	Top-Abstand
breite = 80% der Fenstergröße	
hoehe = 25% der Fenstergröße	

Legende

x-Pos = 10% der Fenstergröße	Links-Abstand
y-Pos = 45% der Fenstergröße	Top-Abstand
breite = 80% der Fenstergröße	
hoehe = 45% der Fenstergröße	

Stadien der Trinkreife (äußere Grenzen)

unreif	= $\text{round}(\text{lagerdauer} / 8)$	"Zu früh"
steigernd	= $\text{lagerdauer} - (\text{optimal} + \text{unreif})$	"Steigert sich noch"
optimal	= $\text{round}(\text{lagerdauer} / 2)$	"Optimaler Trinkzeitpunkt"
ueberlagert	= $\text{lagerdauer} + 1$	"Überlagert"
Gesamtzeit	= (jahrgang + 1) bis (lagerdauer + 1)	

Eingabeverarbeitung

Textuelle (Konsole) Eingabeaufforderung zu:

lagerdauer	Integer	Wertebereich:	[minLagerdauer, maxLagerdauer]	◀ (nur hier ist das aktuelles Jahr darstellbar)
jahrgang	Integer	Wertebereich:	[aktJahr - 25, aktJahr - 1]	

Wiederholte Eingabe möglich → Aktualisierung des Balkendiagramms

Konstanten

maxLagerdauer = 25

minLagerdauer = 1

EasterEgg

jahrgang = 325 → Popup: "Achievement unlocked! Ältester Wein der Welt gefunden."

Eingabeprüfung

	<i>leer</i>	
Ist Eingabe	<i>kein Integer</i>	→ Fehlermeldung; Beendigung des Programms.
	<i>außerhalb Wertebereiche</i>	

Darstellung

- Popup: EasterEgg
- Bei Aktualisierung: nur Balkendiagramm neuzeichnen
- Schriftgröße dynamisch: Prozentuale Anpassung zur Fenstergröße
@override repaint ...
schriftgroesse = this.getParent.getWindowSize() ...
- Schriftart: Sans
- Kennzeichnung: Aktuelle Jahre mit rotem Rahmen

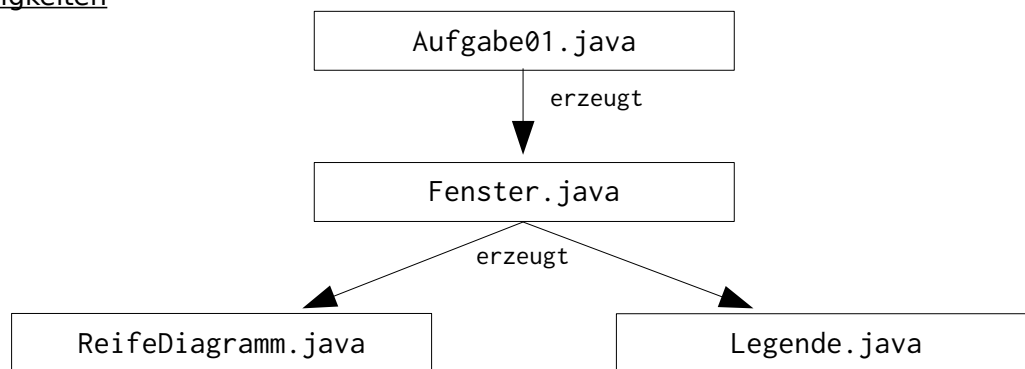
Besonderheiten

i3: Fensterrahmen aktivieren → .i3/config → border = 1px

Klassenhierarchie

package gui.ws1314.a01

Fenster.java	Erzeugt ein Fenster zur Darstellung eines Balkendiagramms für die Anzeige der Trinkreihe eines Weines mit passender Legende.
ReifeDiagramm.java	Erzeugt ein Balkendiagramm zur Darstellung der Trinkreihe eines Weines.
Legende.java	Erzeugt die Legende zu dem in ReifeDiagramm.java generierten Balkendiagramm.
Aufgabe01.java	Aufrufende Klasse, zum Testen der für Aufgabe 1 benötigten Klassen.

Abhängigkeiten

package gui.ws1314.utilities

TastaturEingabe.java	Stellt Methoden zur Verarbeitung der Benutzereingabe zur Verfügung.
Darstellung.java	Stellt Methoden und Variablen zur Darstellung eines Fensterinhalts zur Verfügung.

Anforderungen

- Implementierungssprache: Deutsch (*Kommentare, Klassen-, Methoden-, Variablenamen*)
- IDE: NetBeans
- Checkstyle konform
- Git Repository
- Ausreichende Kommentare: Tools → Analyze Javadoc
- Tags:

@author	Vorname Nachname <Nickname>
@since	Erstellungsdatum YYYY/MM/TT
@version	Versionsnummer
	(startet mit 0.5
	→ 0.1-Schritt = kleine Änderung
	→ 1.0-Schritt = große Änderung)