

Unser Ziel ist es, für die Medienverwaltung eine vollständige GUI zu realisieren. Als Vorbereitung werden Sie in diesem Praktikum die Eingabefenster für neue Audio- und Bild-Medien vorbereiten. Die Fenster bleiben in diesem Praktikum noch leer. Die Controls werden im nächsten Praktikum ergänzt.



1. Erstellen Sie ein Projekt für eine *JavaFX Application* (beachten Sie die Hinweise in `pk1-javafx.pdf`). Diese JavaFX-Anwendung soll später das Hauptfenster und die Bilddatenerfassung (bzw. Audiodatenerfassung) anzeigen (siehe oben).
2. Erstellen Sie für jedes Fenster eine eigene Klasse (z.B. `BildErfassungView`). Diese Klasse soll eine Unterklasse der Klasse `Stage` sein. Bei der Erfassung soll es sich um einen modalen Dialog handeln. D.h. das Hauptfenster muss solange für Eingaben gesperrt bleiben, bis der modale Dialog beendet wird.

Der Konstruktor der Klasse `BildErfassungView` hat ein `Bild`-Objekt und eine `Stage` als Parameter. Die `Stage` ist das Hauptfenster des modalen Dialogs. Falls `primaryStage` das Hauptfenster ist, können Sie innerhalb der `BildErfassungView` über die folgende Sequenz ein modales Fenster einstellen.

```
this.initOwner(primaryStage);  
this.initModality(Modality.WINDOW_MODAL);
```

Das `Bild`-Objekt werden wir auf dem nächsten Praktikumsblatt nutzen. Hinweis: Halten Sie die Implementierung des Konstruktors möglichst knapp. Das Erfassungsfenster soll erst angezeigt werden, wenn auf einer Instanz der Klasse `BildErfassungView` die Methode `showView()` aufgerufen wird.

3. Erstellen Sie nun eine `javafx.application.Application`. Diese JavaFX-Anwendung soll zunächst ein leeres Fenster als Hauptfenster öffnen und danach direkt das Fenster `BildErfassungView` (bzw. `AudioErfassungView`) öffnen.