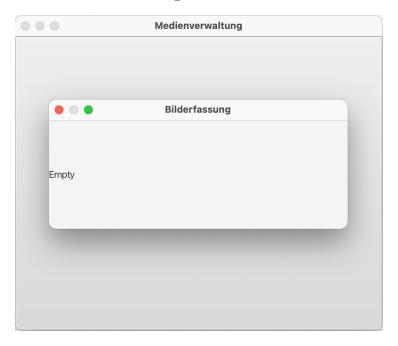


Unser Ziel ist es, für die Medienverwaltung eine vollständige GUI zu realisieren. Als Vorbereitung werden Sie in diesem Praktikum die Eingabefenster für neue Audio- und Bild-Medien vorbereiten. Die Fenster bleiben in diesem Praktikum noch leer. Die Controls werden im nächsten Praktikum ergänzt.



- 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.

SoSe 2023 1



Prof. Dr. Dirk Wiesmann Programmierkurs 1 Praktikum 8

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.

SoSe 2023 2