4.3 Delegations-Eventmodell

Sobald ein Programm nicht mehr sequentiell abläuft, da es auf Ereignisse, wie Tastatur- oder Mauseingaben, wartet, wird es als ereignisgesteuertes Programm bezeichnet. Ereignisgesteuerte Programme haben Methoden, die inaktiv sind, bis ein bestimmtes Event sie aktiviert. Solche Methoden nennt man Callbackmethoden. Ein Programm, welches Callbackmethoden verwenden will, muss einen Eventlistener implementieren, welcher beim Auftreten des erwarteten Events die zugehörige Callbackmethode aufruft. Die Callbackmethode wird in der Klasse, welche den Eventlistener implementiert überschrieben, wodurch selbst bestimmt werden kann, was passieren soll, sobald die Callbackmethode aufgerufen wird. Als Eventmodell bezeichnet man das Verfahren, mit welchem dieses Konzept mit Callbackmethoden programmiertechnisch umgesetzt wird. Da das klassische Eventmodell nicht objektorientiert ist und daher nicht wirklich in eine Klassenstruktur passt, entwickelten die Java-Entwickler in der Java Version 1.1 das Delegations-Eventmodell, welches viel besser zum objektorientierten Programmieren passte.