

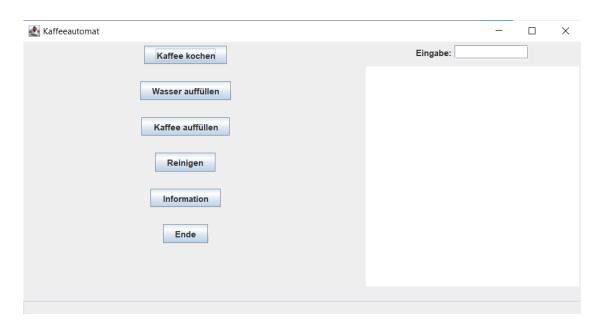


## Übung 15

## **Aufgabe**

Erstellen Sie eine Kaffeemaschinen-App.

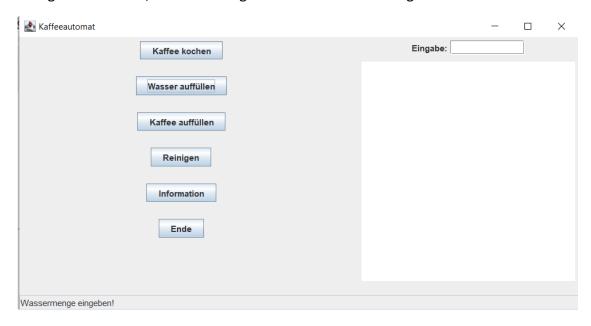
In Übung 2 haben Sie das Model für eine automatische Kaffeemaschine erstellt. Erstellen Sie hier nun eine graphische Benutzeroberfläche und einen Controller, der das Model mit der GUI verbindet.



Bei Auswahl des Buttons *Information* wird der Zstand der Kaffeemaschine angezeigt. Die Informationen werden in einer JTextArea angezeigt. Eine JTextArea kann im Gegensatz zu einer JTextBox mehrere Zeilen enthalten. Die Breite und Höhe der JTextArea wird bei der Defintion des Objekts festgelegt.



Die Buttons *Wasser auffüllen* und *Kaffee auffüllen* informieren den Benutzer in der Statuszeile die Menge von Wasser / Kaffee einzugeben. Dazu dient das Eingabefeld.



Ist genügend Kaffee und Wasser in der Maschine, kann die Zubereitung einer Tasse Kaffee mit dem Button Kaffee kochen durchgeführt werden. Der Erfolg der Kaffeekochens wird in der Statuszeile angezeigt.



