

Vorab-Information:

Die **Main**-Klassen sind bei unseren ersten Projekten bisher meist (fast) identisch gewesen und werden deshalb bei den hier aufgeführten Beispielen nicht (noch einmal) explizit aufgeführt.

Die **fxml**-Dateien werden auch ausgeblendet, weil sie im Wesentlichen über den Scene Builder steuerbar sind (und kleinere Anpassungen leicht nachstellbar wären).

Dementsprechend werden hier (lediglich) die **Controller**-Dateien der Beispiel-Projekte abgebildet.

Beispiel 1 - einfacher TR

```
import javafx.fxml.FXML;
import javafx.scene.control.Label;
import javafx.scene.control.TextField;
```

```
public class controller {
```

```
    @FXML
```

```
    private TextField tf1;
```

```
    @FXML
```

```
    private TextField tf2;
```

```
    @FXML
```

```
    private TextField tf3;
```

```
    @FXML
```

```
    private Label lb1;
```

```
    public void bt1_onClick(){
```

```
        String summand1 = tf1.getText();
```

```
        String zeichen = tf2.getText();
```

```
        String summand2 = tf3.getText();
```

```
        double summand_1a = Double.parseDouble(summand1);
```

```
        double summand_2b = Double.parseDouble(summand2);
```

```
        if (zeichen.equals("+")) {
```

```
            lb1.setText(String.valueOf(summand_1a + summand_2b));
```

```
        } else if (zeichen.equals("-")) {
```

```
            lb1.setText(String.valueOf(summand_1a - summand_2b));
```

```
        } else if (zeichen.equals("*")) {
```

```
            lb1.setText(String.valueOf(summand_1a * summand_2b));
```

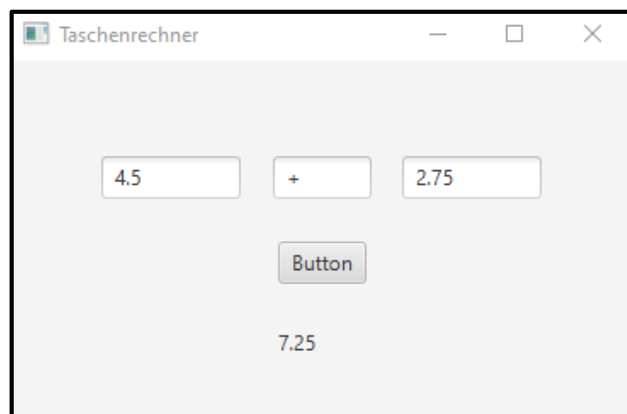
```
        } else if (zeichen.equals("/")) {
```

```
            lb1.setText(String.valueOf(summand_1a / summand_2b));
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```



Beispiel 2 - Ratespiel

```
import javafx.event.ActionEvent;
import javafx.fxml.FXML;
import javafx.scene.control.Button;
import javafx.scene.control.TextField;
import javafx.scene.control.Label;
```

```
import java.util.Random;
```

```
public class RS_Controller {
```

```
    @FXML
```

```
    Button bt_Start;
```

```
    @FXML
```

```
    Button bt_Eingabe;
```

```
    @FXML
```

```
    TextField tf_Eingabe;
```

```
    @FXML
```

```
    Label lbl_Loesung;
```

```
    private int gesuchteZahl;
```

```
    private int anzahlVersuche;
```

```
    public void bt_Start_onClick(ActionEvent actionEvent){
```

```
        Random random = new Random();
```

```
        gesuchteZahl = random.nextInt(0, 100);
```

```
        lbl_Loesung.setText("Zu suchende Zahl wurde ermittelt. Viel Glück beim Finden!");
```

```
    }
```

```
    public void bt_Eingabe_onClick(ActionEvent actionEvent){
```

```
        anzahlVersuche += 1;
```

```
        int eingabe = Integer.valueOf(tf_Eingabe.getText().toString());
```

```
        if (eingabe == gesuchteZahl){
```

```
            lbl_Loesung.setText
```

```
            ("Sie haben in " + anzahlVersuche + " Versuchen die gesuchte Zahl " + gesuchteZahl + " "
             erraten! Glückwunsch!");
```

```
        }
```

```
        else if (eingabe < gesuchteZahl) {
```

```
            lbl_Loesung.setText("Die gesuchte Zahl ist größer als Ihre Eingabe!");
```

```
        }
```

```
        else if (eingabe > gesuchteZahl) {
```

```
            lbl_Loesung.setText("Die gesuchte Zahl ist kleiner als Ihre Eingabe!");
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```

