Meine Aufgabe war es dafür zu sorgen, dass Aufgaben und Arbeitsstände an Projekten geladen und gespeichert werden können. Wir haben dies unter dem Begriff FileHandling zusammengefasst und eine Klasse unter diesem Namen erstellt.

Ich habe des Weiteren ein Muster zum Erstellen der Dateien entwickelt, welches wirklich nicht kompliziert ist. Der Code, die Tests und die Aufgabenstellung werden hintereinander platziert und durch den String „~~NoSuchFieldException-ProPra16~~“ getrennt. An diesem erkennt das Programm bei der eingelesenen Datei, welche Parts wo hin gehören.

Dateien werden geladen, indem ein FileHandling-Objekt instanziiert wird. Im Konstruktor wird eine neue Scene erstellt, welche sofort ein Explorer-Fenster öffnet. Dort ist man in der Lage, eine Datei zu laden. Diese Datei wird in dem Objekt als lokale Variable gespeichert, sodass man von außen darauf zugreifen kann. Des Weiteren existieren drei Methoden getCode, getTask und getTest, welche die individuellen Teile der Datei zurückgegeben. Diese werden im MenuController aufgerufen um die Textfelder mit den zugehörigen Inhalten zu füllen.

Gespeichert wird auf eine andere Art und Weise. Es wird dabei kein neues Objekt erstellt, sondern eine statische Methode im FileHandling aufgerufen. Sinn macht dies, da die Methode, anders als das Laden, keine Variablen permanent zu speichern braucht. Die zu speichernden Daten werden übergeben, formatiert, dort abgelegt wo der User sie per Explorer-Fenster platziert hat, und schon sind sie weg aus dem Sinn.