Singleton (Mikkel)

I programmet får vi brug for at transportere brugerdata mellem to af vores JavaFX scener. Det drejer sig om at instruktøren har adgang til en liste over alle klienter. Ved at vælge en klient på listen, kan instruktøren gå til scenen hvor de kan opdatere brugerdata om denne. For at løse dette problem, kan man med fordel bruge en singleton klasse.

Singleton klassens primære egenskab er, at den begrænses til der kun kan laves én instans af den. Denne instans laves inde i selve singleton klassen, som en private static final instans. Derfor har man ikke direkte adgang til instansen udenfor klassen, medmindre man bruger den også statiske ”getInstance” metode. Denne metode er public, og returnerer den føromtalte ene instans, og dette er den eneste måde man kan få adgang til datakernen i singleton klassen. Statisk betyder at både instansen og metoden tilhører klassen.

I datakernen i vores specifikke singleton klasse opbevares et User objekt, som kan holde alle informationer om en bruger i vores database. Når vi vil gemme eller aflæse en bestemt brugers information bruger vi ”getInstance” metoden, hvorefter vi kan få adgang til datakernen igennem set- og get-metoderne. På den måde har vi nem adgang til singleton klassen i hele programmet

CSS (Mikkel)

Cascading style sheets, forkortet CSS, er en slags assisterende sprog, der kan benyttes til at påvirke alle de visuelle elementer i en brugergrænseflade. En af de store fordele ved at bruge et styling sheet er, at vi ikke manuelt skal ændre på udseendet af hvert enkelt element i vores brugergrænseflade. CSS gør det let at adskille programmets funktionalitet, og det rent visuelle. Det vil også derigennem bidrage med at gøre det lettere at lave større ændringer i et programs brugergrænseflade.

I CSS kan man oprette klasser, som kan bære egenskaber som for eksempel en baggrundsfarve. Denne klasse kan så tilknyttes forskellige elementer i brugergrænsefladen.

I vores program har vi også gjort brug af sprogets egenskab til at ændre et elements udseende under forskellige tilstande, når man enten holder musen over, trykker på eller har trykket på elementet. Det er muligt at tilføje effekter som skygger til et element, der altså for eksempel kan forstærkes når brugeren holder musen over det. Dette gør det muligt at lave et mere intuitivt design, der giver brugeren mere feedback om hvordan programmet virker.

HexBinary omkring hvordan det laves om evt?