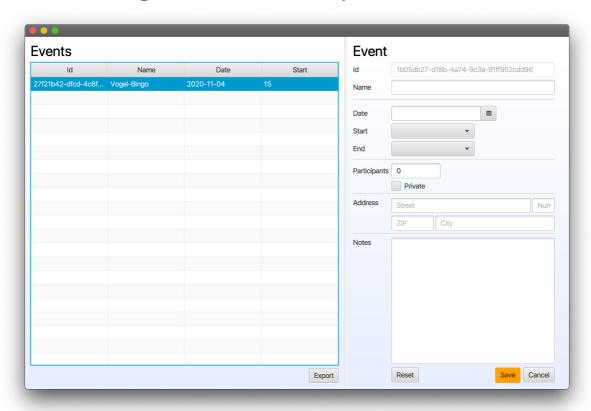


GUI Übung 5 – GUI Komponenten



Beschreibung

Ziel der Übung ist es, eine Oberfläche bestehend aus Eingabeformular und Tabelle zu erzeugen Die Oberfläche aus Übung 4 soll dazu als Komponente verwendet und eingebettet werden.

Aufgabe 1 – Komponenten

Erstellen Sie die oben abgebildete grafische Oberfläche nach dem MVP-Pattern. Verwenden Sie dazu die Komponente "EventForm" aus der letzten Übung und erstellen Sie eine neue Komponente "EventsMain" die das Eingabeformular und eine Tabelle enthält. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

 Verwenden Sie das Ergebnis aus Übung 4. Erstellen Sie ein neues Unterpaket "eventform" und verschieben Sie Anteile des Formulars dorthin. Passen Sie ggf. die Pfade an.

- Erstellen Sie eine neue FXML Datei (EventsMain.fxml) mit Controller (EventsMainPresenter.java).
- Fügen Sie in EventsMain.fxml (mit Scene Builder) eine vorerst leere Tabelle ein.
- Verwenden Sie in EventsMain.fxml die EventForm mittels fx:include.
- Die Gesamtansicht ist jetzt hierarchisch geschachtelt (Vorlesung 2). Verwenden Sie einen geeigneten Container für das Layout.
- Laden Sie in Ihrer Applikation die Datei EventsMain.fxml und starten Sie die Anwendung.

Aufgabe 2 – Injection & Kommunikation

Reagieren Sie in der Elternkomponenten EventsMain auf Aktionen in der Kindkomponente EventForm.

Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- Erweitern Sie den EventsMain-Controller/Presenter um eine Methode "saveEvent".
- Holen Sie sich im EventsMainPresenter den Zugriff auf den Button "Save" des EventFormPresenter.
 - Hinweis: Dazu ist im Main-Presenter der Zugriff auf den Form-Presenter notwendig. Dieser kann, wie in der Vorlesung besprochen injiziert werden (fx:id nicht vergessen!).
- Registrieren Sie einen Event Handler für den Button und führen Sie die entsprechende Methode (saveEvent) im EventsMainPresenter aus.

Aufgabe 3 – Listener

Diskutieren Sie, warum es nicht ideal ist in Main auf einen Button der Form zuzugreifen.

Implementieren Sie eine Lösungsalternative.

Aufgabe 4 – Tabelle (optional)

Halten Sie in EventsMain eine Liste von Events (Veranstaltungen) und fügen Sie beim Save-Event ein neues Element hinzu. Zeigen sie die Events (Veranstaltungen) mit den wichtigsten Attributen in der Tabelle an.