

Aufgabenblatt 03: Swing-Baum

In den ersten Aufgabenblättern sollen Sie den Umgang mit den Swing-Komponenten trainieren. Für zukünftige Aufgaben werden Sie neben den elementaren Komponenten wie *JTextField*, *JLabel*, *JButton* insbesondere *JTree*, *JTable* und die Klassen für Bilder (Image, Icon etc.) benötigen.

1. Schreiben Sie bitte Java-Code, der einen Baum (*JTree*) anzeigt.
2. Füllen Sie den Bau mit einer Verzeichnisanzeige (Vergleiche Aufgabenblatt 10 aus dem SS 2010).
3. Beim Auswählen einer Datei sollen alle Eigenschaften der Datei, deren Sie habhaft werden können, angezeigt werden.
4. Hinweis: Sie brauchen ein *Treemodel*. Es kann sein, dass hier ein *DefaultTreeModel* mit *DefaultMutableTreeNode*s hinreichend ist.

Halten Sie sich bitte an die Spielregeln, die ich in a00.pdf festgelegt habe!

Grundsätzlich sind die Lösungen immer eine Woche nach Ausgabe abzugeben. Da ich in den ersten drei Vorlesungswochen noch in Schanghai unterrichte, werde ich für die Aufgabenblätter 01–03 Lösungen bis zum **20.10.2010, 12:30** annehmen. Ich empfehle Ihnen aber dringend sich bei Ihrer Arbeit auf die angegebenen Abgabetermine einzustellen.

Abgabe: **Mittwoch, 20.10.2010, 12:30**

per Email an bernd.kahlbrandt@informatik.haw-hamburg.de

Viel Spaß bei der GUI-Programmierung!