

Vorgehensweise und Entscheidungsfindung

class BMIStart

Diese Klasse setzt das Look&Feel auf den des Systems. Danach wird ein neues Objekt der Klasse BMIFrame erstellt und anschließend das GUI erstellt mittels des Methodenaufrufs buildFrame().

class BMIFrame

In der Klasse BMIFrame sind zunächst alle Komponenten, die wir für unseren Rechner brauchen als Attribute am Anfang aufgeführt.

Für die JSlider brauchten wir weiterhin ChangeListener, um Veränderungen zu bemerken und darauf reagieren zu können. Ebenso brauchten wir daher den ActionListener für den JButton. Wir haben uns nicht für ein Standardlayout wie z.B. "gridlayout" entschieden, wo man dann die Komponenten in "south, west, east, north, center" anordnen kann.

Um flexibler in der Gestaltung zu sein und um uns ein bisschen ein- sowie ausleben zu können, haben wir den Frame und den Inhalt nach unserem Geschmack gestaltet.

Die Methodik, alles mittels setBounds() auszurichten ist wahrscheinlich nicht die beste auf Dauer, aber das Ergebnis gefiel uns damit sehr gut.

Martin Slowikowski
Matrikelnummer: 199 91 66

Jan-Tristan Rudat
Matrikelnummer: 200 78 52

Teamname: Bernie und Ert

Quellenangaben

Class UIManager
Sun Microsystems, Inc.; Class UIManager
URL: <http://download.oracle.com/javase/6/docs/api/javax/swing/UIManager.html>
(abgerufen am 03.10.2010)