

# Programowanie obiektowe

## Wykład 7

Marcin Młotkowski

7 kwietnia 2016

# Plan wykładu

- 1 Z życia programisty, część 1
- 2 Swing
  - Okna i kontrolki
  - Obsługa zdarzeń
- 3 Pułapki i rozwiązania
  - Z życia programisty, część 2
  - Model–View–Controller
  - MVC w Swingu

# Etap 1

## Specyfikacja

Zaprogramować system do obsługi biblioteki.

# Fragment implementacji

```
public class Ksiazka
{
    private String tytuł;
    private String autor;
    private int wydanie;
    public Ksiazka(String t, String a, int w)
    {
        this.tytuł = t; this.autor = a; this.wydanie = w;
    }
    public String toString()
    {
        return "Książka " + this.tytuł + " " + this.autor;
    }
}
```

## Etap 2

### Rozszerzenie specyfikacji

Ale żeby jeszcze dało się edytować dane w okienku!

# Implementacja w Javie

```
public class Ksiazka
{
    private String tytuł;
    private String autor;
    private int wydanie;
    public Ksiazka(String t, String a, int w) { ... }
    public String toString() { ... }
    public void Edycja()
    {
        ...
    }
}
```

# Plan wykładu

- 1 Z życia programisty, część 1
- 2 Swing
  - Okna i kontrolki
  - Obsługa zdarzeń
- 3 Pułapki i rozwiązania
  - Z życia programisty, część 2
  - Model–View–Controller
  - MVC w Swingu

# Wprowadzenie do biblioteki Swing

## Najważniejsze informacje

- istotnie ulepszona wersja AWT (Abstract Window Toolkit);
- niezależność wyglądu i innych mechanizmów od systemu operacyjnego;
- wsparcie dla internacjonalizacji.

Intensywnie korzysta z mechanizmów obiektowych: klas, obiektów i dziedziczenia.



# Z czego składa się Swing

Część widoczna

Okna, kontrolki i menu

Obsługa kliknięć

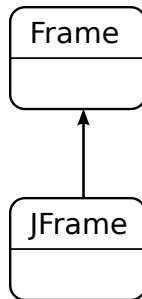
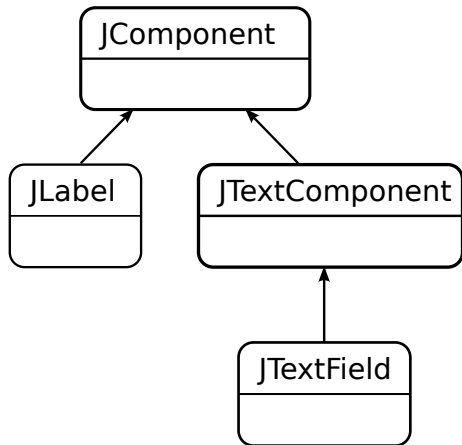
Zdarzenia i słuchacze.

# Gdzie jest Swing?

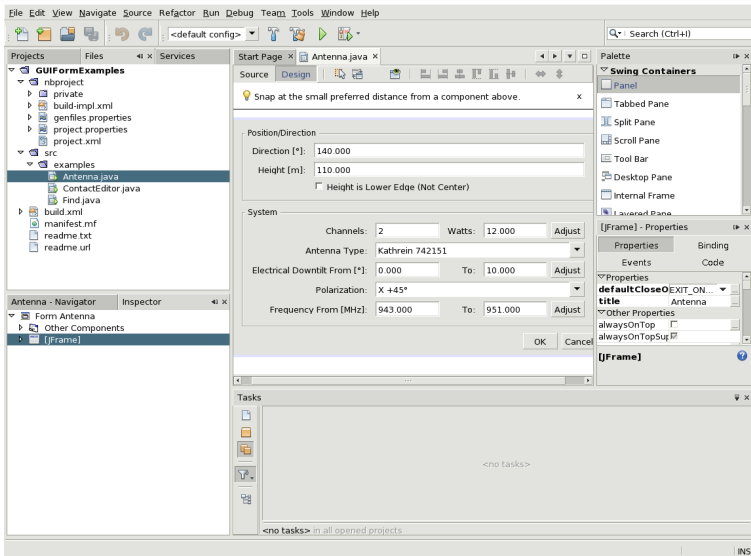
```
import javax.swing.*;  
import java.awt.*;  
import java.awt.event.*;
```

# Hierarchia klas

`javax.swing.*`



# Szybkie rozwiązanie



# Okno główne

```
JFrame frame = new JFrame("Edycja książki");  
frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
```

# Okno główne

```
JFrame frame = new JFrame("Edycja książki");  
frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
```

```
Container kontener = frame.getContentPane();  
GridLayout layout = new GridLayout(4, 2);  
kontener.setLayout(layout);
```

## Edycja autora

```
JLabel autor_etykieta = new JLabel("Autor");  
kontener.add(autor_etykieta);  
JTextField autor = new JTextField(this.autor, 40);  
kontener.add(autor);
```

## Edycja tytułu

```
JLabel tytuł_etykieta = new JLabel("Tytuł");  
kontener.add(tytuł_etykieta);  
JTextField tytuł = new JTextField(this.tytuł, 40);  
kontener.add(tytuł);
```



# Edycja wydania

```
JLabel wydanie_etykieta = new JLabel("Wydanie");  
kontener.add(wydanie_etykieta);  
JTextField wydanie =  
    new JTextField(Integer.toString(this.wydanie), 40);  
kontener.add(wydanie);
```

## Przycisk zapisu danych

```
 JButton b = new JButton("Zapisz");  
 b.addActionListener(this);  
 kontener.add(b);
```

## Zakończenie budowania okna edycji

```
frame.pack();  
frame.setVisible(true);
```

# Reakcja na kliknięcie

```
public class Ksiazka implements ActionListener
{
    public void actionPerformed(ActionEvent e)
    {
        // np. pobranie z kontrolki wpisanych danych: JTextfield.getText();
    }
    public void Edycja()
    {
        b.addActionListener(this);
    }
}
```

# Wynik

<b>Autor</b>	Adam Mickiewicz
<b>Tytuł</b>	Pan Tadeusz
<b>Wydanie</b>	7
<b>Zapisz</b>	

# Obsługa zdarzeń

## Zdarzenie

Kliknięcie myszką, naciśnięcie klawisza, upływanie czasu, zakończenie jakiejś operacji.

## Kontrolka

Kontrolka związana ze zdarzeniem, np. kliknięty przycisk.

## Obsługa zdarzenia

Akcja (metoda) wykonywana po zaistnieniu zdarzenia.

## Subskrypcja zdarzeń w Swingu

### Kontrolka "przyjmująca zdarzenia"

Kontrolka ma listę klas, które implementują interfejs `ActionListener`. Po każdym zdarzeniu wszystkie elementy listy są informowane o zaistnieniu zdarzenia.

### Słuchacz

Implementuje metodę `actionPerformed(ActionEvent)`, która jest wywoływana w momencie wystąpienia zdarzenia.

# Implementacja nasłuchu

```
public class Ksiazka implements ActionListener
{
    public void actionPerformed(ActionEvent e)
    {
        ...
    }

    public void Edycja()
    {
        ...
        JButton b = new JButton("Zapisz");
        b.addActionListener(this);
        ...
    }
}
```



# Słuchacze

- Obiekty mogą rejestrować Słuchaczy (dowolną ich liczbę);
- informacja o zmianach jest rozsyłana przez obiekt do wszystkich słuchaczy;
- w Swingu Słuchacz implementuje interfejs `EventListener` i pochodnych, w tym `ActionListener`.

# Implementacja słuchacza, 1. podejście

```
public class Ksiazka implements ActionListener
{
    b.addActionListener(this);
}
```

## Implementacja słuchacza, 2. podejście

```
public class Ksiazka
{
    class MyListener implements ActionListener
    {
        public void actionPerformed(ActionEvent e) { ... }
    }

    ...
    b.addActionListener(new MyListener());
    ...
}
```

## Implementacja słuchaczy, 3. podejście

### Klasa anonimowa

```
b.ActionListener(  
    new ActionListener()  
    {  
        public void actionPerformed(ActionEvent evt) { ... }  
    }  
);
```

# Własności klasy anonimowej

- można definiować "w locie" i nie trzeba wymyślać nazwy;
- klasa anonimowa ma dostęp do zmiennych obiektu macierzystego.

# Plan wykładu

- 1 Z życia programisty, część 1
- 2 Swing
  - Okna i kontrolki
  - Obsługa zdarzeń
- 3 Pułapki i rozwiązania
  - Z życia programisty, część 2
  - Model-View-Controller
  - MVC w Swingu

# Rozwój oprogramowania

Ale żeby działało na komórce/palmtopie/....

# Rozwój oprogramowania

Ale żeby działało na komórce/palmtopie/....

## Implementacja

```
public class Ksiazka
{
    public void Edycja() { ... }
    public void EdycjaWersjaKomórkowa() { ... }
    public void EdycjaWersjaPalmtop() { ... }
}
```



# Wynik

- implementacja "właściwej" klasy Książka: 15 wierszy;
- implementacja edycji (tylko Swing): 40 wierszy

# Refleksja

Czy klasa Ksiazka ma dobrą nazwę?

## Co jest w środku klasy Ksiazka?

- implementacja funkcjonalności związanej z modelowaniem książki
- kod odpowiedzialny za interakcję ze środowiskiem okienkowym

# Reguła programowania obiektowego

## Zasada pojedynczej odpowiedzialności

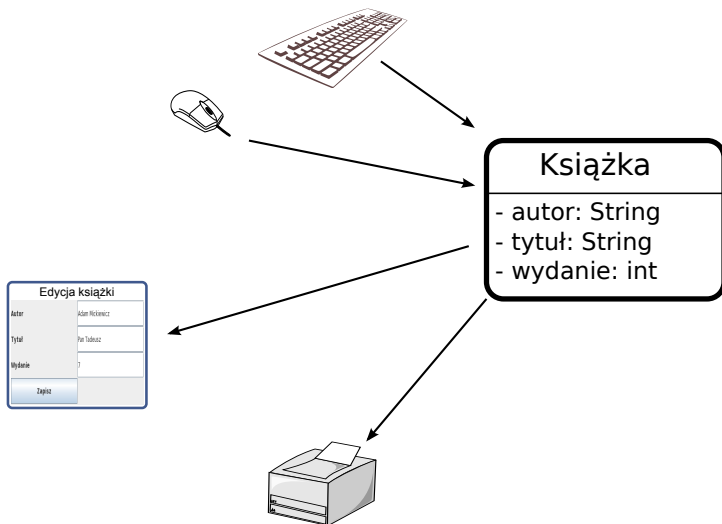
Klasa powinna mieć wyłącznie jeden obszar odpowiedzialności.

# Wprowadzenie

## Wzorzec projektowy MVC: Model-View-Controller

- jeden z pierwszych wzorców projektowych
- zaprojektowany dla biblioteki graficznej

# Interakcja z otoczeniem



# MVC

## Model

Dane oraz zależności między nimi

## View

Widok danych (ekran, drukarka, html)

## Controller

"Coś" co modyfikuje stan Modelu (np. przyciski na ekranie).

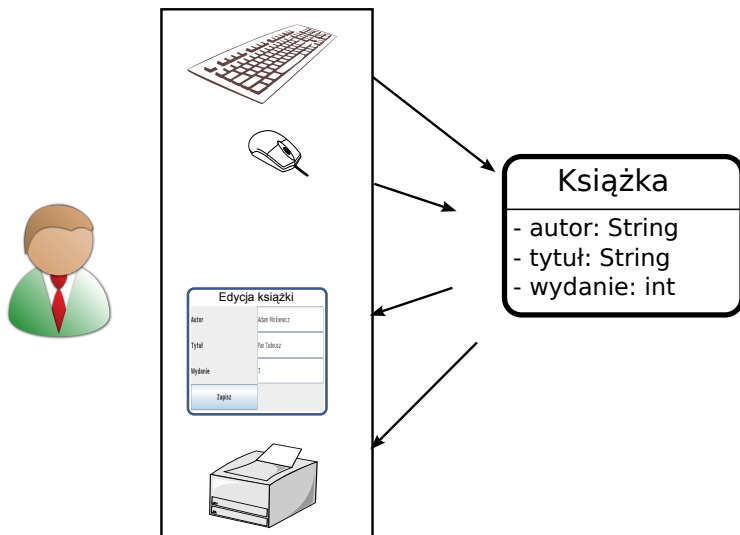
# Współdziałanie elementów

Kontroler ma referencję do Modelu i na podstawie akcji użytkownika (naciśnięcie klawisza) wywołuje odpowiednie metody modyfikujące stan Modelu.

Widok (lub Widoki) nasłuchują zmian w Modelu i aktualizują wygląd w przypadku modyfikacji.



# MVC w Swingu



# Ulepszanie kodu

Rozdzielenie klasy na dwie klasy:

```
public class Ksiazka  
{  
    ...  
}
```

```
public class KsiazkaWidokSwing  
{  
    public KsiazkaWidok(Ksiazka k) { ... }  
}
```

# Podsumowanie

- Rozdzielenie klas względem odpowiedzialności daje naturalny podział kodu;
- zastosowanie wzorca MVC lub podobnego daje możliwość niezależnej implementacji klas modelu i skojarzonych z nimi interfejsów graficznych;
- definiowanie podklasy modelu może naturalnie być odzwierciedlone w podklasie interfejsu.

## Ocena dotychczasowego rozwiązania

- rozdzielono obiekt od jego "edytora";
- uruchomienie edytora wymaga przesłania danych z obiektu (modelu) do edytora;
- zakończenie pracy edytora wymaga przesłania poprawionych danych z edytora do obiektu.

# Marzenie programisty

Powiązanie kontroltek (takich jak `TextField`) bezpośrednio z danymi.

# Rozwiązanie w Swingu

## Koncepcja dokumentu:

- dokument jest kontenerem na tekst; zarówno na prosty tekst jak i na ustrukturalizowane dokumenty (html, xml)
- dokumenty można podłączać jako obserwatory do kontrolek, wtedy transfer danych z kontrolki do dokumentu jest automatyczny;
- dalsze informacje:  
`javax.swing.text.AbstractDocument` i podklasy.