

Тема роботи

Розробка графічного інтерфейсу користувача

Мета

Отримання навичок засобів клієнтських технологій (Client Technologies) платформи java SE.

Вимоги

Розробити граф інтерфейс користувача для програмі рішення попередніх лабораторних роботи з використанням засобів JavaFX

Опис програми

Було створено 3 fxml файла для дизайну основного вікна і 2 сцен, 3 класи-контролери для кожного, головна функція зі всіма потрібними методами необхідними з умови

Важливі фрагменти програми

```
public void initRootLayout() {
    try {
        FXMLLoader loader = new FXMLLoader();
        loader.setLocation(MainApp.class
            .getResource( name: "/main/view/RootLayout.fxml"));
        rootLayout = (BorderPane) loader.load();
        Scene scene = new Scene(rootLayout);
        primaryStage.setScene(scene);
        RootLayoutController controller = loader.getController();
        controller.setMainApp(this);
        primaryStage.show();
    } catch (IOException e) {
        e.printStackTrace();
    }

    // Try to load last opened person file.
    File file = getPointFilePath();
    if (file != null) {
        loadPointDataFromFile(file);
    }
}
```

```
public MainApp(){
    points.add(new Point( name: "avon", spec: "ivan franka"));
    points.add(new Point( name: "ariel", spec: "shevchenka"));
    points.add(new Point( name: "nivea", spec: "sheptickogo"));
}

public ObservableList<Point> getPointsData(){
    return points;
}

@Override
public void start(Stage primaryStage) {
    this.primaryStage = primaryStage;
    this.primaryStage.setTitle("mainApp");

    initRootLayout();

    showPointOverview();
}
```

Приклад використання програми

