

Programmierung 3. Übung 2.

Aufgabe 2.1. Bitte während der laufenden Übung vorführen!

Schreiben Sie einen einfachen TextEditor.

Ihr Programm soll dabei im Hauptfenster ein Objekt des Typs `TextArea` besitzen, in dem der Text angezeigt und bearbeitet werden kann.

Statten Sie Ihr Programm mit einem Menü aus, das die Funktionen

"Datei neu",

"Datei öffnen",

„Datei speichern unter“ und

"Programm beenden" besitzt.

Das Erstellen, Laden und Speichern einer Datei müssen Sie dabei (noch) nicht implementieren.

Hinweis: Die Verwendung von FXML mit einem GUI-Builder ist nicht erlaubt.

Aufgabe 2.2. Bitte spätestens an der kommenden Übung vorführen!

Erweitern Sie die einfache Textverarbeitung aus Aufgabe 1 um eine Suchfunktion:

Die Suchfunktion soll von der Oberfläche aus aktivierbar sein.

Im Suchdialog soll man auswählen können, ob Groß-/ Kleinschreibung berücksichtigt wird.

Wird das Suchwort im Text gefunden, so wird es hervorgehoben und der Textausschnitt,

in dem das Wort gefunden wurde, im sichtbaren Bereich des Textfensters dargestellt.

Erweitern Sie die einfache Textverarbeitung um eine „Ersetzen durch:“ Funktion.

Achten Sie auf User-Freundlichkeit Ihrer Anwendung.

Hinweis: Die Verwendung von FXML mit einem GUI-Builder ist nicht erlaubt.