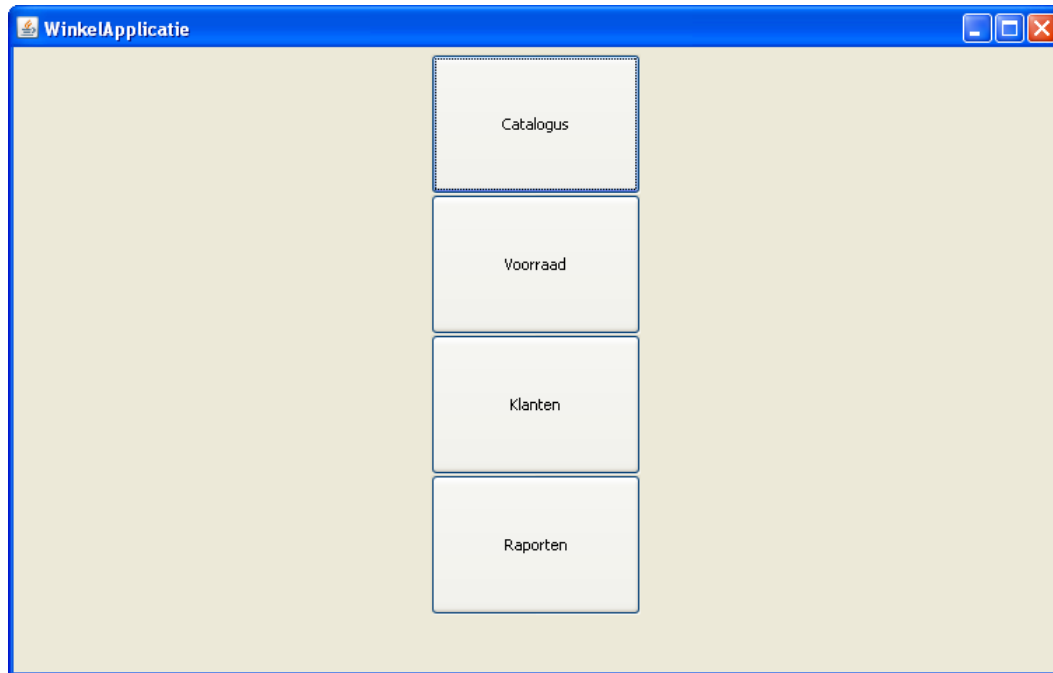


WinkelApplicatie Schermen

Nu je weet waar je alles in de winkelapplicatie kunt vinden, gaan we de winkelapplicatie uitbreiden. Om alle functionaliteiten die je gaat bouwen, beschikbaar te maken voor de gebruiker, gaan we een menu maken. Dit menu zal na het starten van de applicatie getoond worden, waarna de gebruiker naar een van de onderdelen kan gaan. Het menu zal er als volgt uit komen te zien:



WinkelApplicatie opbouw

In Figure 1 kun je zien hoe de communicatie in de winkelapplicatie verloopt. Het programma begint in de package main, bij de klasse WinkelApplication. De klasse WinkelApplication opent een verbinding met de database, maakt een nieuw winkelmandje en geeft daarna het eerste scherm weer. Het eerste scherm, nu nog de categorielijst, vraagt aan de WinkelApplication om de verbinding met de database en laat daarna de verschillende categorieën zien. Na het klikken op een van de categorieën, wordt een nieuw scherm gemaakt en aan de WinkelApplication gegeven om weer te geven.

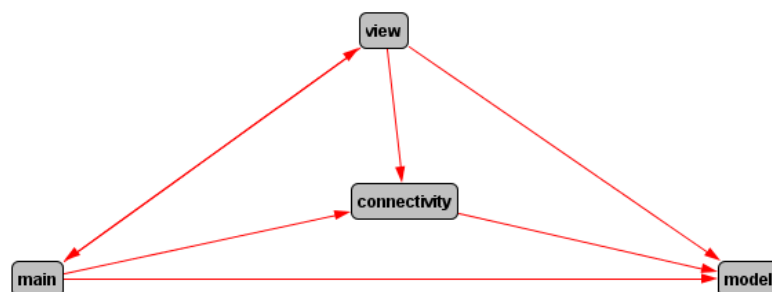
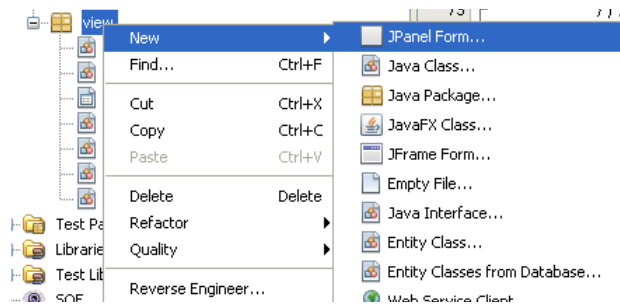


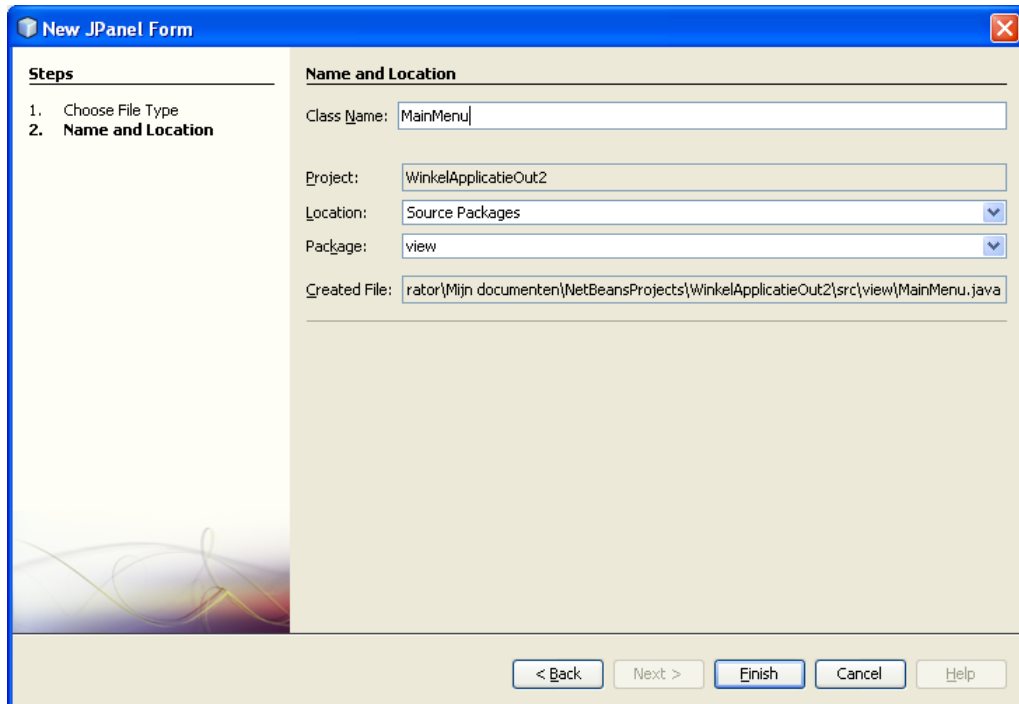
Figure 1

MenuScherm maken

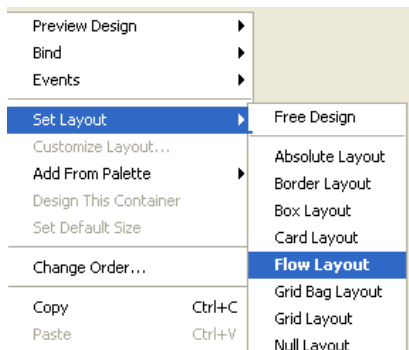
We gaan beginnen met het maken van de hoofdmenu scherm.



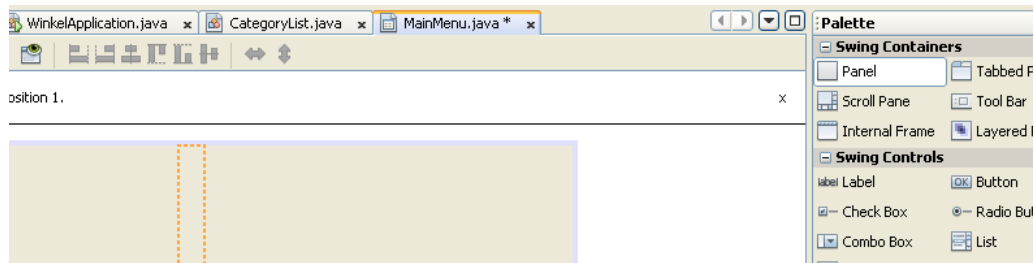
1. Klik met de rechtermuisknop op de package view en kies voor New -> JPanel Form...



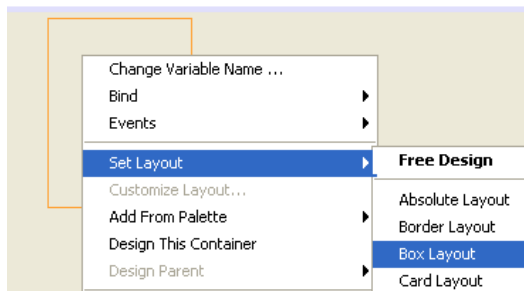
2. Geef de klasse de naam MainMenu en klik op Finish



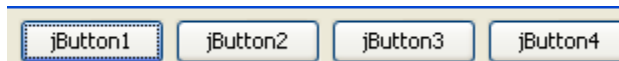
3. Ons menu scherm heeft een rij met knoppen, welke van boven naar onder worden weergegeven. Hiervoor passen we de layoutmanager aan naar flowlayout. Klik met de rechtermuisknop in het nieuwe panel en kies voor Set Layout -> Flow Layout



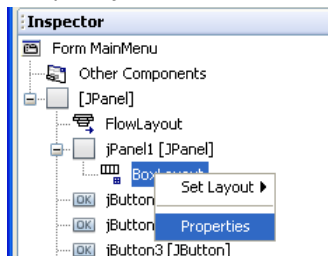
4. Sleep uit je Palette een Panel naar het scherm.



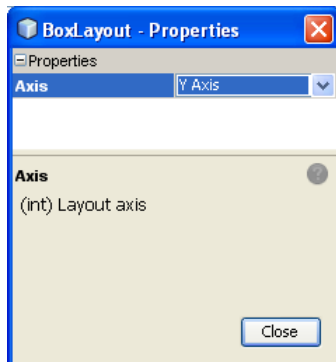
5. Klik met de rechtermuisknop op het Panel en pas de layout aan naar Box Layout.



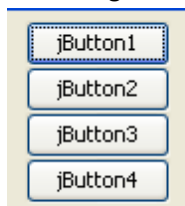
6. Sleep uit je Palette vier knoppen naar je Panel.



7. In het scherm Inspector, klik met de rechtermuisknop op BoxLayout en kies voor Properties.



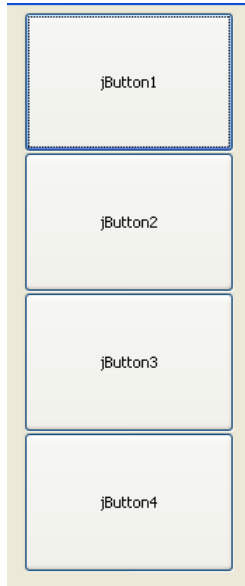
8. Pas de eigenschap Axis aan naar Y Axis.



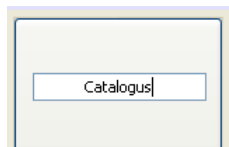
9. Klik met de rechtermuisknop op de bovenste knop en kies voor properties.

| | |
|------------------------|--------------------------|
| maximumSize | [150, 100] |
| minimumSize | [73, 23] |
| model | <default> |
| multiClickThreshold | 0 |
| name | null |
| nextFocusableComponent | <none> |
| opaque | <input type="checkbox"/> |
| paintingForPrint | <input type="checkbox"/> |
| preferredSize | [150, 100] |

10. Verander de maximumSize en de preferredSise naar 150,100.



11. Verander de grootte van alle vier de knoppen.



12. Selecteer een knop en druk op F2 om de naam te veranderen. Verander de naam van de knoppen naar: Catalogus, Klanten, Voorraad, Rapporten.

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here
}
```

13. Dubbelklik op de knop Catalogus om naar de actionlistener te gaan.

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    WinkelApplication.getInstance().showPanel(new CategoryList());
}
```

14. Verander de code om de catalogus weer te geven.

```
77     mainWindow.getContentPane().setLayout(new BorderLayout());
78     showPanel(new view.MainMenu());
```

15. Open de klasse WinkelApplication en pas de methode startup aan, zodat het menu als eerste scherm wordt weergegeven.