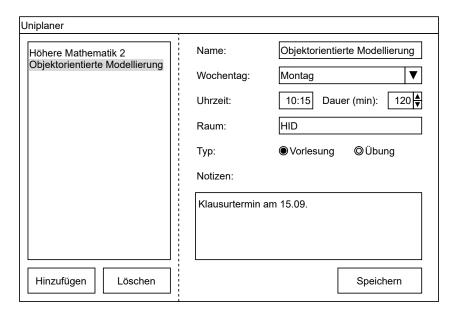
11 **GUI**

Sie wollen für ihre Kommilitonen ein Programm zum Erstellen von Stundenplänen programmieren. In ihrem Programm soll man sowohl Vorlesungen als auch Übungen eintragen können. Im Voraus haben Sie folgendes GUI-Mockup entworfen:



Aufgaben

- 1. Übertragen Sie das GUI-Mockup in eine Swing-GUI.
- 2. Implementieren Sie die Funktionalität, neue Termine hinzuzufügen und zu entfernen. Entwerfen Sie dafür entsprechende Datenhaltungsklassen.
- 3. **Bonusaufgabe:** Schreiben Sie eine Stundenplan-Komponente, welche die eingetragenen Termine graphisch darstellt. Erstellen Sie dafür eine Klasse, welche von JComponent erbt und die Methode paintComponent(Graphics g) überschreibt. Mit dem übergebenen Graphics-Parameter können Sie innerhalb ihrer Komponente zeichnen.