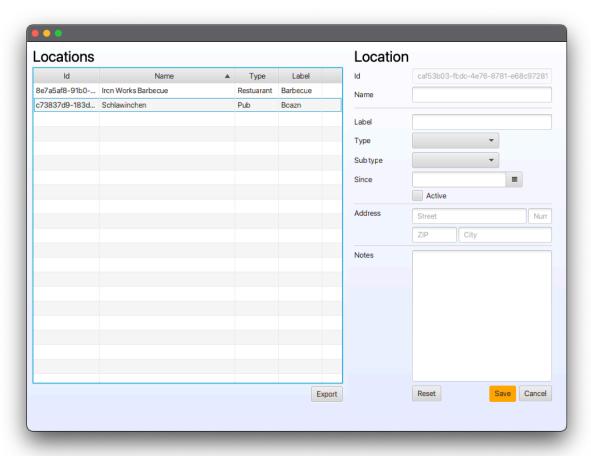
GUI Übung 6 – GUI Komponenten



Beschreibung

Ziel der Übung ist es, eine Oberfläche bestehend aus Eingabeformular und Tabelle zu erzeugen. Die Oberfläche aus Übung 4 soll dazu als Komponente verwendet und eingebettet werden.

Aufgabe 1 – Komponenten

Erstellen Sie die oben abgebildete grafische Oberfläche nach dem MVP-Pattern. Verwenden Sie dazu die Komponente "LocationForm" aus der letzten Übung und erstellen Sie eine neue Komponente "LocationsMain" die das Eingabeformular und eine Tabelle enthält. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- Verwenden Sie das Ergebnis aus Übung 4. Erstellen Sie ein neues Unterpaket "locationform" und verschieben Sie Anteile des Formulars dorthin. Passen Sie ggf. die Pfade an.
- Erstellen Sie eine neue FXML Datei (LocationsMain.fxml) mit Controller (LocationsMainPresenter.java).
- Fügen Sie in LocationsMain.fxml (mit Scene Builder) eine vorerst leere Tabelle ein.
- Verwenden Sie in LocationsMain.fxml die LocationForm mittels fx:include.
- Die Gesamtansicht ist jetzt hierarchisch geschachtelt (Vorlesung 2). Verwenden Sie einen geeigneten Container für das Layout.
- Laden Sie in Ihrer Applikation die Datei LocationsMain.fxml und starten Sie die Anwendung.

Aufgabe 2 – Injection & Kommunikation

Reagieren Sie in der Elternkomponenten LocationsMain auf Aktionen in der Kindkomponente LocationForm.

Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- Erweitern Sie den LocationsMain-Controller/Presenter um eine Methode "saveLocation (LocationModel location)".
- Injizieren Sie sich den LocationFormPresenter in den LocationsMainPresenter.
 - Hinweis: Wie in der Vorlesung besprochen (fx:id nicht vergessen!).
- Holen Sie sich im LocationsMainPresenter den Zugriff auf den Button "Save" des LocationFormPresenter.
- Registrieren Sie einen Event Handler für den Button und führen Sie die entsprechende Methode (saveLocation) im LocationsMainPresenter aus.

Aufgabe 3 – Listener

Diskutieren Sie, warum es nicht ideal ist in Main auf einen Button der Form zuzugreifen.

Implementieren Sie eine Lösungsalternative.

Aufgabe 4 – Tabelle (optional)

Halten Sie in Locations Main eine Liste von Locations (Veranstaltungen) und fügen Sie beim Save-Location ein neues Element hinzu. Zeigen sie die Locations (Veranstaltungen) mit den wichtigsten Attributen in der Tabelle an.

- Über <TableView> und <columns> können Sie in der LocationsMain.xml Spalten definieren
- Um das automatische Befüllen (über Binding) zu ermöglichen liefer JavaFX eine "cellValueFactory" und eine "PropertyValueFactory" in welcher Sie das entsprechende Attribut ausgeben können
- Hierfür benötigen Sie den Import: <?import javafx.scene.control.cell.PropertyValueFactory?>

Hier wird das Attribut "id" ausgegeben.

- Legen Sie im LocationsMainPresenter eine SimpleListProperty an. Diese hält die gespeicherten Locations und kann an die Tabelle übergeben werden.
- Setzen sie das SimpleListProperty auf der Tabelle über .itemsProperty().bind
- Anstatt den Klick auf den Save Button im LocationsMainPresenter zu verwalten könnten Sie beispielsweise das Listener Pattern im LocationsFormPresenter implementieren.
 - Legen Sie ein interface SaveListener an, das eine Methode onSave(LocationModel location) bietet
 - Legen Sie im LocationsFormPresenter eine Liste an SaveListener an.
 - In der onSave Methode des LocationsFormPresenter können Sie nun auf allen gesetzten SaveListener die Methode onSave aufrufen und das aktuelle LocationModel übergeben.
 - Im LocationsMainPresenter können Sie nun dem LocationsFormPresenter einen neuen SaveListener hinzufügen. Dieser nimmt das gespeicherte LocationModel Objekt und fügt es dem SimpleListProperty hinzu.
 - Somit sollte sich die Tabelle automatisch updaten.