



# GUI Übung 2 – Layout

## Beschreibung

Ziel der Übung ist es ein typisches Eingabeformular in FXML zu erstellen. Wir benutzen dazu das Werkzeug Scene Builder.

## Vorbereitung

Öffnen Sie Ihr Projekt „locationsFX“ oder erstellen Sie es (siehe Übung1 und Beispiellösung).

## Aufgabe 1 – Layout

Legen Sie eine neue FXML-Datei für das Location-Formular an. Erstellen Sie eine JavaFX-Oberfläche mit dem unten dargestellten Inhalt.

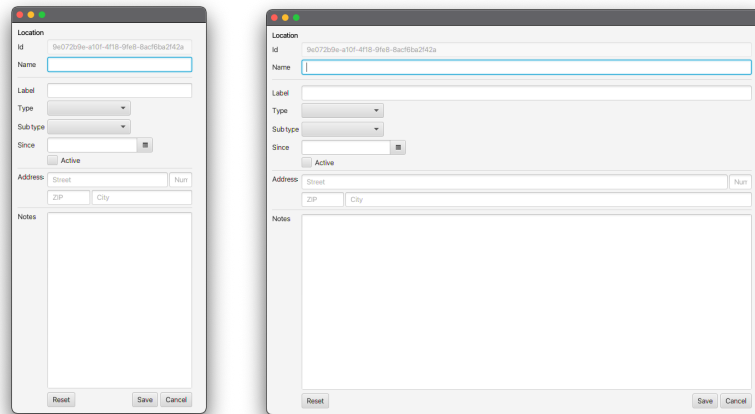
The screenshot shows a JavaFX window titled "Location". Inside, there is a form with the following elements:

- Id:** A text field containing the UUID "9e072b9e-a10f-4f18-9fe8-8acf6ba2f42a".
- Name:** An empty text field.
- Label:** An empty text field.
- Type:** A dropdown menu.
- Sub type:** A dropdown menu.
- Since:** A text field with a calendar icon to its right.
- Active:** A checkbox.
- Address:** A section containing four text fields: "Street", "Nurr", "ZIP", and "City".
- Notes:** A large text area.
- Buttons:** "Reset", "Save", and "Cancel" buttons at the bottom.

Klären Sie die folgenden Fragen:

- Was verwenden Sie zur Positionierung der Elemente?
- Vermeiden Sie soweit möglich Pixel-Positionierung für die Elemente?
- Verwenden Sie eine Komposition von Layoutcontainern?

## Aufgabe 2 – Skalierung (optional)



Die Anwendung soll sich in horizontaler Richtung optimal an den zur Verfügung stehenden Platz anpassen.

Folgende Anforderungen sind umzusetzen:

1. Die zwei Buttons Save & Cancel sollen rechts unten bleiben.
2. Die Labels sollen ihre Mindestgröße behalten und nicht ausgepunktet werden.
3. Der verfügbare Platz bei breitem Fenster soll in die Eingabefelder wandern. Nicht in die Comboboxen.

## Aufgabe 3 – CSS (optional)

Erstellen Sie eine CSS Datei und stylen sie den Dialog. Zum Beispiel mit:

- Größerer Überschrift
- Farbverlauf im Hintergrund
- Kräftiger Farbe für den Primärbutton

