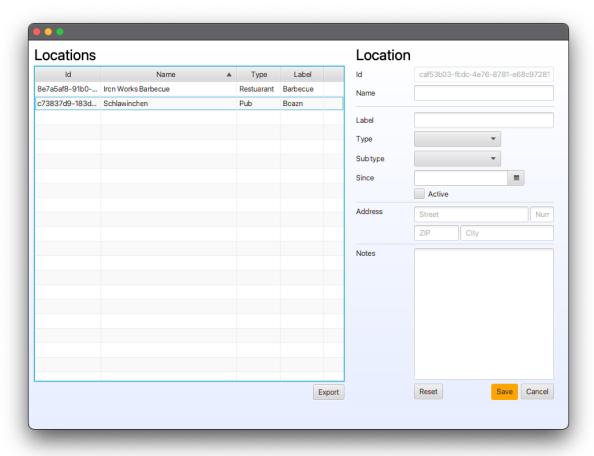


GUI Übung 6 – GUI Komponenten



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 LocationsMain 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.