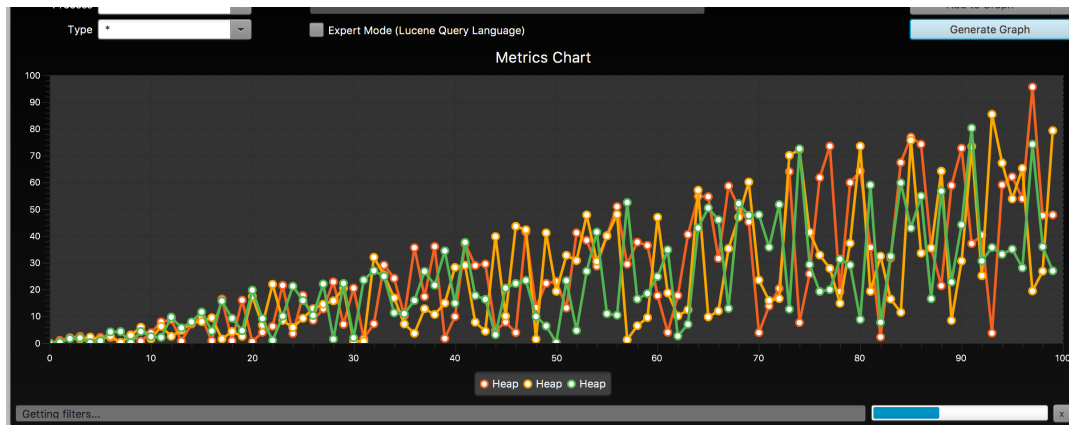


GUI Vorlesung 2016

Übung 6 - Parallelität bei grafischen Oberflächen

Johannes Weigend - 02.05.2015



Beschreibung

Erweitern Sie die grafische Oberfläche der Übung 5 um ein Hauptfenster, welches eine Statuszeile (Text) sowie einen Fortschrittsbalken und einen Abbruchbutton enthält. Beim Druck auf den „Generate Graph“ Button soll ein asynchroner Task gestartet werden der einen Fortschrittsbalken über 10 Sekunden hochschaltet und Statusmeldungen im Textfeld ausgibt.

Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- 1) Erstellen Sie einen *Window-View (FXML)*. Der Window-View besteht aus der Fusszeile (siehe Abbildung) und inkludiert den Chart-View aus Übung 5.
- 2) Erstellen Sie einen Window-Controller und verdrahten Sie diesen in der FXML Datei
- 3) Erstellen Sie einen *ChartDataTask*. Der Task soll gestartet werden, wenn auf den Knopf gedrückt wird. Simulieren Sie einen langlaufende Aktion durch entsprechende `Thread.sleep()` Aufrufe
- 4) Erstellen Sie eine Klasse *ChartDataService* als Factory für den Task. Der Service soll an den Fortschrittsbalken und das Statusfeld gebunden werden. Erstellen Sie sich dazu ein Property `chartDataService` in der Klasse *ChartController*. Im Window Controller kann der Chart Controller per Injektion benutzt werden und die Felder gebunden werden.