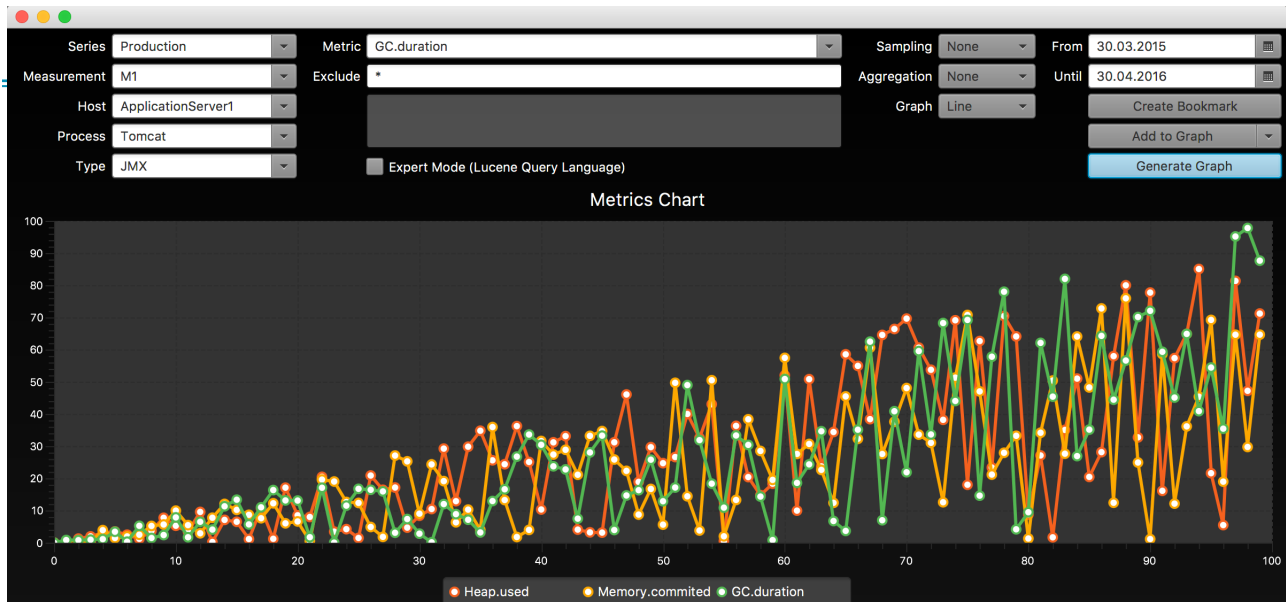


# GUI Vorlesung 2016

## Übung 5 - GUI Komponenten



Johannes Weigend - 25.04.2015

**Erstellen Sie die oben abgebildete grafische Oberfläche nach dem MVP Modell. Verwenden Sie dazu die Komponente „Header“ aus der letzten Übung und erstellen Sie eine neue Komponente „Chart“ die den Header und einer Chart-Ansicht enthält.**

Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- 1) Erstellen Sie eine *View (FXML)* mit einem JavaFX Line-Chart. Verwenden Sie im Chart View den Header (Header.fxml) mittels *fx:include*. Hinweis: Aufgrund eines Bugs in Scenebuilder2 können nur Ansichten inkludiert werden, deren Root-Container eine AnchorPane ist. Das Einfügen per Code ist aber möglich. Die eingefügte Komponente wird im Scenebuilder anschliessend korrekt dargestellt.
- 2) Erstellen Sie für die Graph Komponente einen Controller. Der Controller soll eine Methode ‚fillGraph‘ implementieren, die beim Druck auf den Generate Graph Button des Headers aufgerufen wird und das Chart mit Zufallsdaten füllt. Hinweis: Hier ist ein Zugriff auf den HeaderComponent notwendig. Dieser kann wie in der Vorlesung besprochen im Graph Controller injiziert werden.
- 3) Erstellen Sie ein Model für die Graph Ansicht welches die Daten der Ansicht kapselt. Verlagern Sie die fillGraph Methode in das Model.