

Swing komponenter

Gustav Ernberg

December 4, 2011

Chapter 1

Captcha-komponent

1.1 Vad

1.2 Hur

1.3 Varför

Kursen går ut på att du ska lära dig principer och programmeringstekniker för avancerade grafiska användargränssnitt. Vi kallar detta för interaktionsprogrammering. Mål för Kunskap och förståelse:

- Redogöra för arkitekturen hos ett händelsebaserat fönstersystem med grafiska komponenter (widgets).; Redogöra för olika designprinciper för grafiska användargränssnitt Redogöra för hur interaktionsprogrammering ingår i utvecklingsarbete med användbara system.

Mål för Färdighet och förmåga:

- Använda ett aktuellt programmeringsspråk och klassbibliotek för interaktionsprogrammering, t ex Java Swing.;
- Skapa egna komponenter (widgets) som en utökning av ett befintligt klassbibliotek. Programmera dynamiska interaktionstekniker som drag n drop.; Modellera och implementera ett enkelt fönstersystem. Tillämpa designmönster för interaktionstekniker. Arbeta med interaktionsprogrammering i kontexten av användbarhetsproblem. Mål för Värderingsförmåga och förhållningssätt: Redogöra för kopplingen mellan klassbibliotek för interaktionsprogrammering och principer för design av användargränssnitt.