

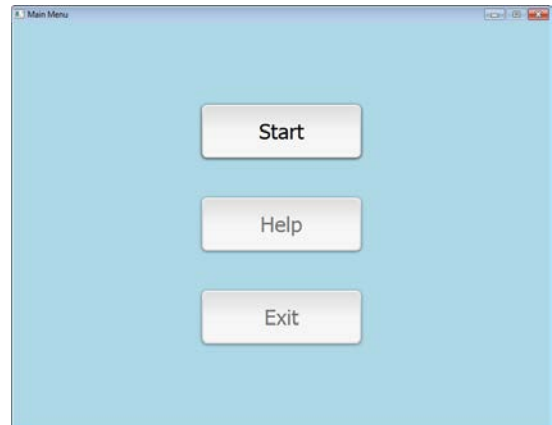
## MAIN MENU

We bouwen een applicatie die bestaat uit een hoofdmenu opgebouwd met knoppen. We fleuren het geheel op met behulp van CSS.

De CSS die we voor de knoppen gebruiken is een aangepaste versie van [fxexperience.com](http://fxexperience.com).

De voornaamste JavaFX klassen die we voor deze oefening nodig hebben zijn:

- [`javafx.scene.control.Button`](#)
- [`javafx.scene.layout.VBox`](#)



Raadpleeg in eerste instantie de [JavaFX documentatie](#) als je ergens vast zit!

## 1 WIREFRAME

De wireframe die bij deze oefening hoort is triviaal. Je mag deze als oefening bouwen met behulp van een tool naar keuze.

## 2 HOOFDSCHERM AANMAKEN – MVP

Er is geen *model* klasse en geen *presenter* klasse.

De *view* klasse is **MainMenuView**. Een andere belangrijke view klasse is **MainMenuButton**. We vullen beide klassen aan in punt 3.

De **Main** klasse is gegeven en hoeft je niet aan te passen.

## 3 UI OPBOUWEN

Vul de constructor van **MainMenuView** aan:

- Voeg de stylesheet "*style.css*" toe aan deze **VBox**. (`getStyleSheets().add( ... )`). Deze stylesheet kan je vinden in package `be.kdg.mainmenu.view.css`.
- Zet de achtergrondkleur van deze **VBox** op lichtblauw. (methode `setStyle`)

### 3.1 De klasse MainMenuButton

Vul de constructor aan:

- Zet de minimumgrootte en maximumgrootte op 240 x 80
- Zet de **style class** van de knop op "*mainMenuButton*".

## 4 AFHANDELEN EVENTS

Er is geen presenter in deze applicatie.