## **Programmierung 3**

## Übung 3

## Übungsziele

Ziel der Übung ist der Aufbau eines File Viewers.

<u>Benötigte Klassen</u>: JFrame, JMenuBar-Klassen, ActionListener, WindowListener, JTextField, JTextArea, BorderLayout, EmptyBorder.

## **Aufgaben**

**1.** Schreiben Sie ein Programm **FileView**, mit dem man Text-Dateien anzeigen kann. Das Hauptmenü soll folgende Optionen beinhalten:

```
File Font Size ?

- Exit - Courier - 10 - Info

- Arial - 12

- 14 etc. bis Größe 18
```

```
FileView V1.0
                                                        File Font Size ?
d:\DrawingCanvas.java
/**
 * Title:
                 Übung 1>
 * Description: Übungen zu Programmiersprachen 2
 * Copyright: Copyright (c) Ralf Denzer
                HTW
 * Company:
 * @author Ralf Denzer
 * @version 1.0
 */
package org.enviromatics.teaching.prog2.uebungen.uebung1;
import java.awt.Panel;
import java.awt.Dimension;
import java.awt.Graphics;
import java.awt.Color;
import java.awt.event.*;
Datei d:\DrawingCanvas.java geladen.
```

Im Content-Pane sollen 3 Komponenten vorkommen: ein JTextField für die Eingabe der zu ladenden Datei, ein JTextArea für die Darstellung der Datei, und ein JLabel für die Ausgabe von Meldungstexten.

- 2. Folgende Mimik soll vorhanden sein:
- 2.1 Bei File Exit und bei Exit durch den Window-Manager: Beenden des Programms.
- 2.2 Bei Font Courier oder Arial: Umschalten der Fontfamily in der JTextArea
- 2.3 Bei Size 10 ... 18: Umschalten der Fontgröße in der JTextArea
- 2.4 Bei ? Info: wird zunächst noch nicht mit einer Aktion belegt.
- 2.5 Bei <ENTER> im JTextField (Action): Öffnen der Datei, Einlesen des Inhalts, Setzen der JTextArea mit dem Inhalt (siehe setText()).