

HO GENT

Grafische userinterface - Oefeningen

Table of Contents

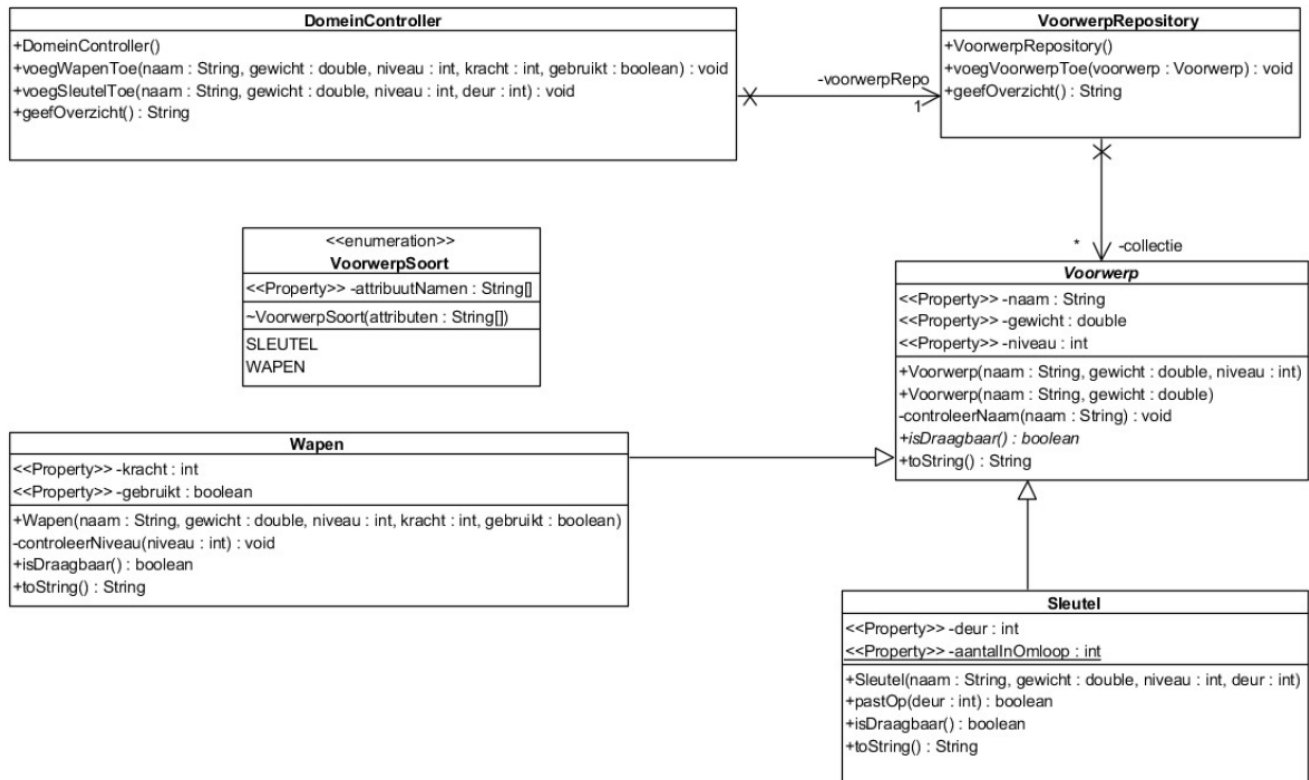
1. Oefening: we programmeren alles zelf en gebruiken SceneBuilder niet	1
--	---

We gebruiken een afgeslankte versie van een vroegere opgave (zie Chamilo voor het startproject). We voegen er enkel nog een enumklasse aan toe (zie verder opgave).

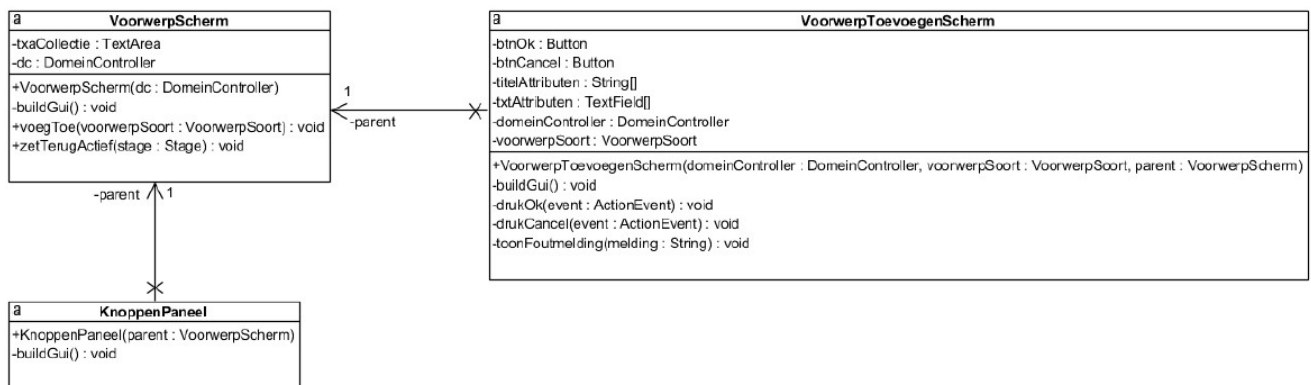
We bouwen een grafische user interface.

1. Oefening: we programmeren alles zelf en gebruiken SceneBuilder niet

Package domein



Package gui



- Het domein breiden we uit met een enum-klasse (zie Chamilo):

```

public enum VoorwerpSoort
{
    SLEUTEL(new String[] { "naam", "gewicht", "niveau", "deur" }),
    WAPEN(new String[] { "naam", "gewicht", "niveau", "kracht", "gebruikt" });

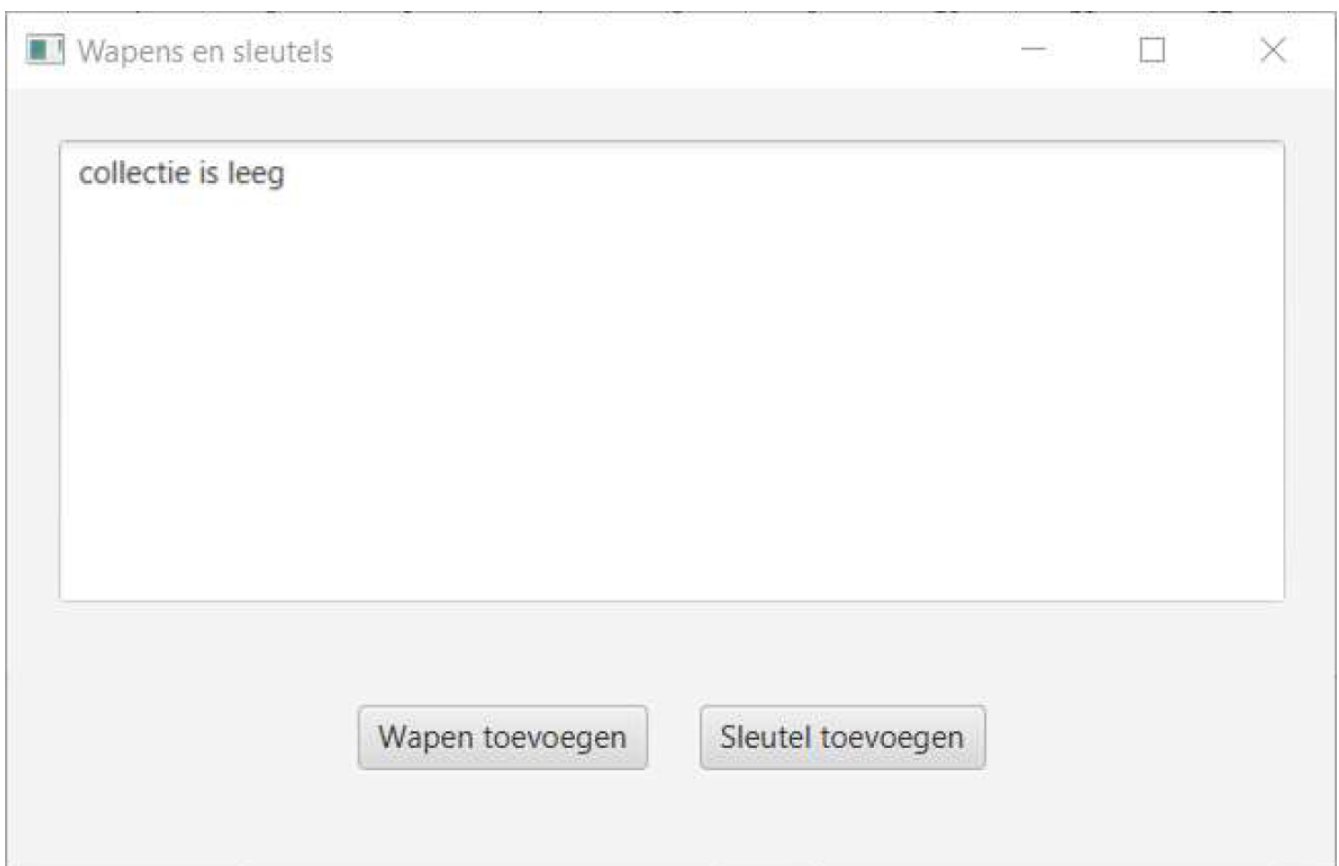
    private String[] attribuutNamen;

    VoorwerpSoort(String[] attributen) {
        attribuutNamen = attributen;
    }

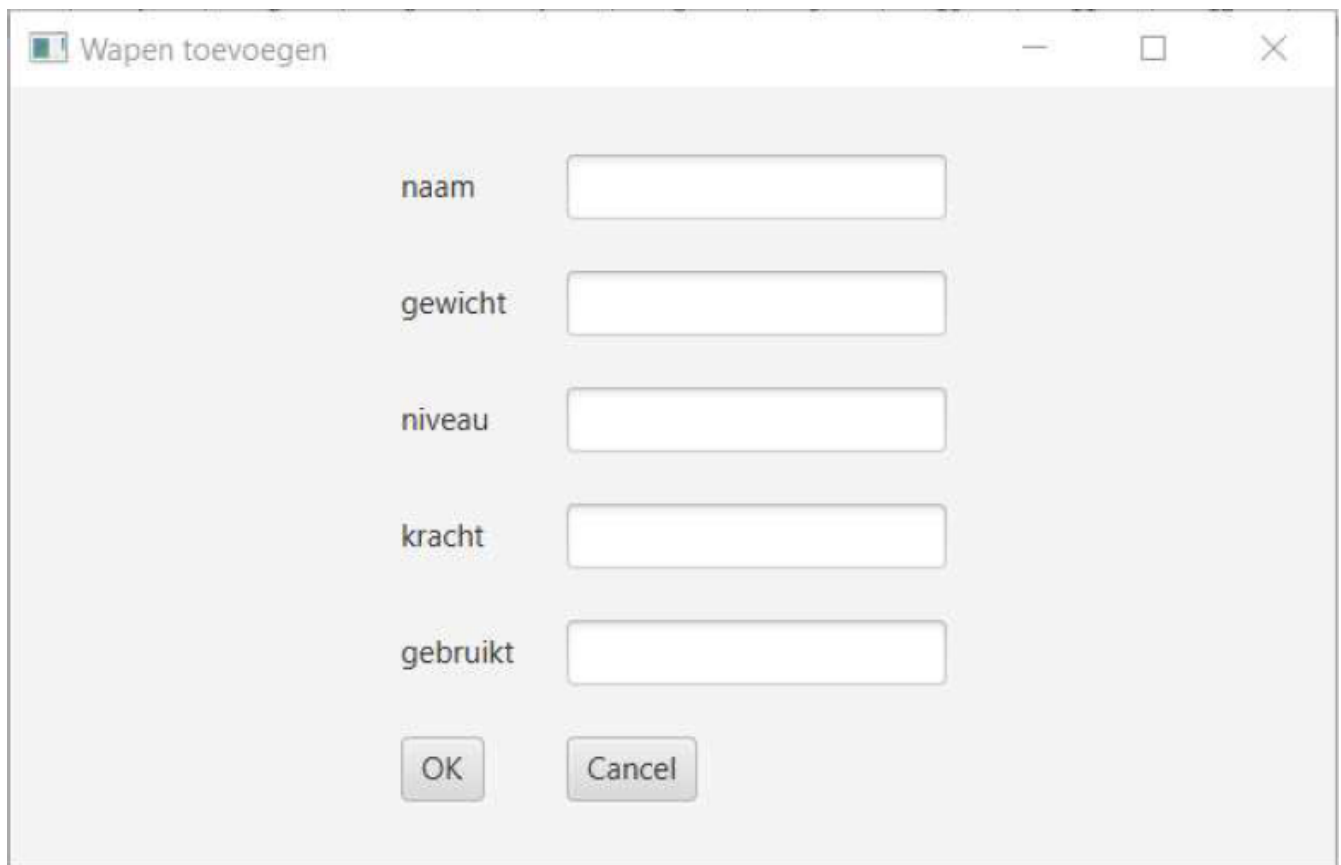
    public String[] getAttribuutNamen() {
        return attribuutNamen;
    }
}

```

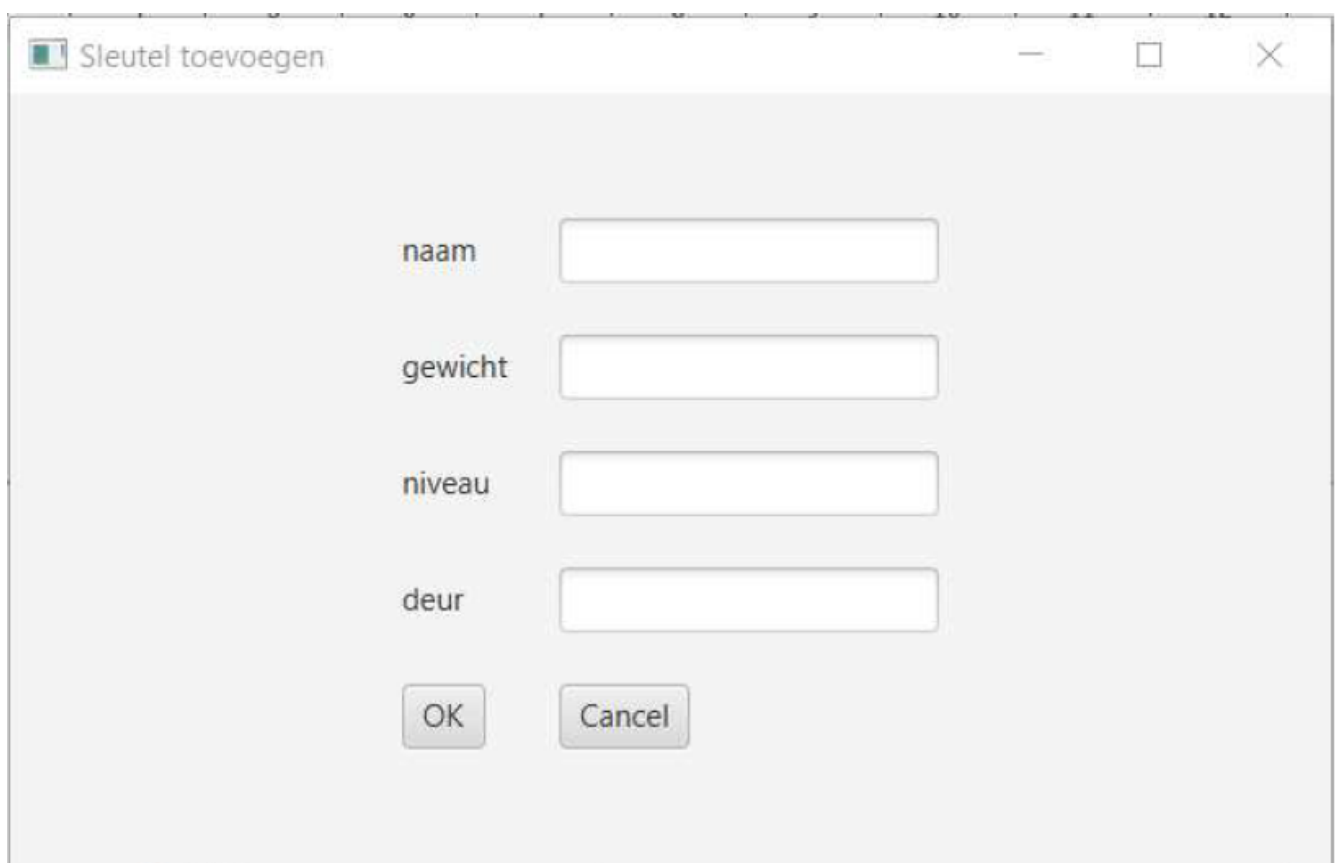
- Ontwerp nu schermen om wapens en sleutels toe te voegen aan je collectie. De huidige collectie wordt weergegeven.
- Het VoorwerpScherm (VBox) bestaat uit een TextArea en een KnoppenPaneel eronder.
- VoorwerpScherm:



- Het KnoppenPaneel heeft een HBox-layout.
- Het volgende scherm (VoorwerpToevoegenScherm) verschijnt als op de knop Sleutel toevoegen of Wapen toevoegen wordt geklikt. Dit scherm verschijnt op dezelfde stage.



The screenshot shows a dialog box titled 'Wapen toevoegen' (Add Weapon). It contains five text input fields with labels 'naam', 'gewicht', 'niveau', 'kracht', and 'gebruikt' arranged vertically. At the bottom, there are two buttons: 'OK' and 'Cancel'.



The screenshot shows a dialog box titled 'Sleutel toevoegen' (Add Key). It contains four text input fields with labels 'naam', 'gewicht', 'niveau', and 'deur' arranged vertically. At the bottom, there are two buttons: 'OK' and 'Cancel'.

- Met behulp van de enum-klasse zorg je ervoor dat het scherm om een sleutel toe te voegen en het scherm om een wapen toe te voegen, met één klasse kunnen gedefinieerd worden!
- TIP: Het aantal **attribuutNamen** bepaalt het aantal rijen (+ 1 voor de buttons) in de GridPane!
- Mogelijk resultaat na het toevoegen van 3 Voorwerpen (1 Wapen en 2 Sleutels) op het

- VoorwerpScherm:



- Werk met een Alert-venster in de catchers (via de methode `toonFoutmelding`):

