

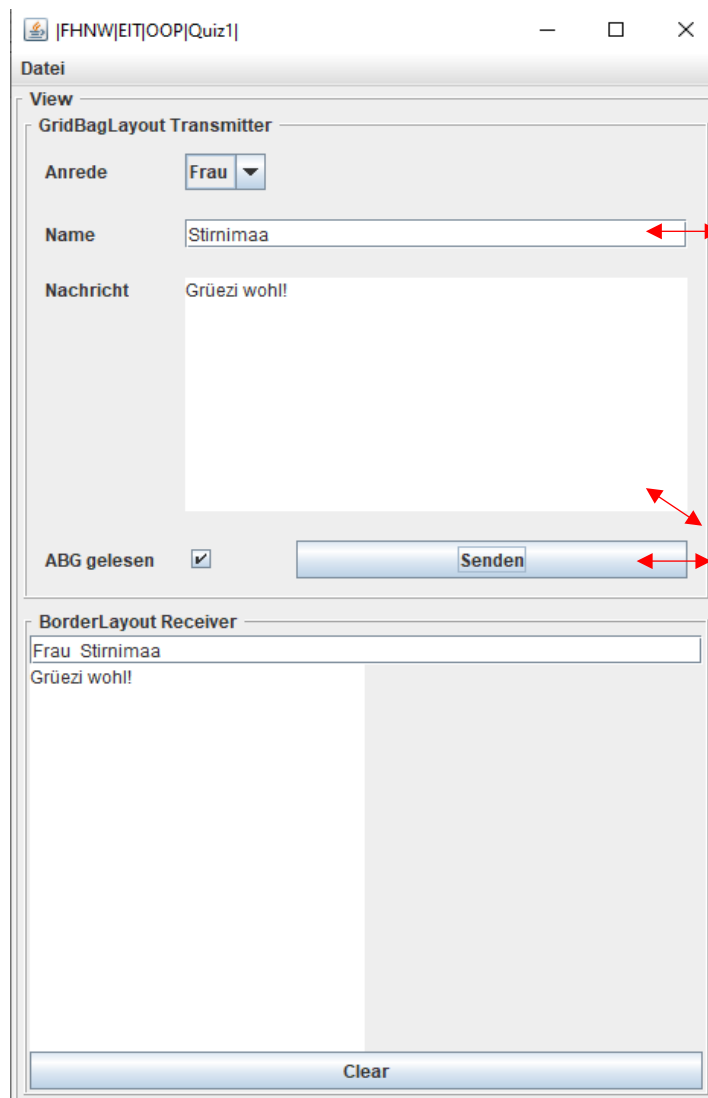
## Quiz1 2Eb

### Bedingungen:

- Erlaubte Hilfsmittel: Unterrichtsunterlagen, Java Buch und Übungen.
- Die Prüfung ist schrittweise, gemäss Aufgabenstellung lokal auf Ihrem Computer zu lösen. Kopieren sie zu diesem Zwecke den gesamten Ordner *Quiz1\_Vorlage* auf Ihre lokale Harddisk und importieren sie das Projekt in Eclipse.
- Setzen Sie als erstes Ihren Namen und Vornamen in die Dateien.
- Am Ende der Prüfung ist der gezippte Ordner *src* umbenannt in *NameVorname* per Email an [stefan.gorenflo@fhnw.ch](mailto:stefan.gorenflo@fhnw.ch) abzugeben.
- Gegenseitiges Abschreiben und Betrugsversuche in irgendeiner Form führt zur Note 1!

### Aufgabenstellung: (Punkte ~ 33)

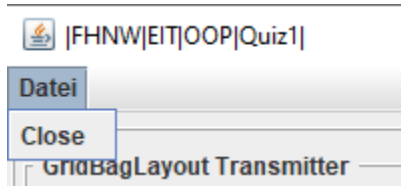
Es soll eine GUI gemäss der Skizze erstellt werden.



Das GUI ist wie folgt organisiert:

Das JPanel **View** ist im GridLayout organisiert und hält die beiden JPanels **TransmitterPanel** ("GridBagLayout Transmitter") und **ReceiverPanel** ("BorderLayout Receiver"), die jeweils den entsprechenden Layout Manager verwenden.

Im **TransmitterPanel** wird der Name mit Auswahl der Anrede ("Herr", "Frau") eingegeben plus zusätzlicher Textnachricht. Falls die **Checkbox** AGB gelesen angewählt ist, wird mit dem JButton **Senden** die Nachricht im **ReceiverPanel** angezeigt. In der oberen Textzeile des Panels wird der Absender mit Anrede angezeigt (siehe Bild). Mit dem JButton **Clear** soll sowohl Textzeile als auch Textnachricht des **ReceiverPanels** gelöscht werden.



Mit dem Menü Datei-Close wird die Anwendung geschlossen (mit System.exit(1))

Die Aufgabenstellung führt Sie schrittweise zum Ziel.

### Aufgabe 1: Klasse View

Fügen Sie zunächst im Konstruktor in der Klasse **View** die beiden Panels mit dem GridLayout Manager wie auf der Skizze hinzu. Verwenden Sie als horizontalen und vertikalen gap jeweils 5 Pixel.

### Aufgabe 2: Klasse TransmitterPanel

Implementieren Sie den Konstruktor der Klasse **TransmitterPanel**. Das Verhalten bei Vergrößerung entnehmen Sie der Skizze. Weitere Hinweise entnehmen Sie den Kommentaren im Code. Verwenden Sie für die Insets **new Insets(10, 10, 10, 10)** und ipadx, ipady die Werte 0.

Der ActionListener des JButtons **Senden** soll als anonyme Klasse realisiert werden und das Verhalten wie oben und im Kommentar im Code beschrieben realisieren.

### Aufgabe 3: Klasse ReceiverPanel

Das **ReceiverPanel** ist im BorderLayout organisiert. Implementieren Sie den Konstruktor gemaess Kommentar im Code.

### Aufgabe 4: Klasse Quiz1Framework

Realisieren Sie nun noch Das Menü wie im Bild gezeigt. Das Klasse **Quiz1Framework** implementiert den ActionListener mit der actionPerformed Methode, die die Anwendung bei Auswahl von Datei Close (mit System.exit(1)) schliesst.

Übersichts-Klassendiagramm:

