

1. - BorderPane

- HBox für Buttons im unteren Bereich
- VBox für Labels auf der linken Seite und Eingabefelder auf der rechten

2. Button btn1 = new Button ("Hello")

btn1.setOnAction (new EventHandler <ActionEvent> () {

@Override

public void handle (ActionEvent event) {

btn.setText ("Clicked");

}

};

Mit Lambda:

Button btn2 = new Button ("2");

btn2.setOnAction (event -> btn2.setText ("Clicked"));

3. Der Code erstellt ein einfaches GUI mit Eingabefläche und einen Button, durch den der eingegebene Text angezeigt wird.

SE2 Nachdenkzettel GUI

The diagram shows a rectangular window titled "SE2 Nachdenkzettel GUI". Inside the window, the text "Please insert Message in TextArea!" is at the top. Below this, there is an "Input:" label followed by a single-line text input field containing a hyphen "-" and an "OK" button to its right. Further down, there is an "Output:" label followed by a larger multi-line text area. The first line of the text area contains the text "You:".

Der Eventhandler lässt den Text der im Input-Bereich eingegeben wurde, in der Output -Area erscheinen mit dem vorangestellten Text "You:"

4. Langlaufende Operationen sollten nicht über den GUI thread benutzt werden, da diese GUI sonst lähmen

=> Background-Threads benutzen die keine GUI-Threads sind