

1. WINAPI-Programmierung in JAVA mit AWT oder SWING

Erstellen Sie ein WINAPI-Programm in JAVA um den Mauszeiger und den Titel des Hauptfensters einer Windowsapplikation dynamisch zu ändern.

Legen Sie dazu ein Menu an mit den Hauptmenu-Punkten „Datei“ (POPUP) und „Mauszeiger einlesen“ (Menuitem). „Datei“ habe als einzigen Unterpunkt „Schließen“.

Bei „Schließen“ wird eine MessageBox angezeigt mit den Buttons „Ja“ und „Nein“. Bei „Ja“ wird das Programm verlassen, bei „Nein“ kann der Benutzer weitere Eingaben machen. Dies erfolgt ebenso, falls der Benutzer über „Systemmenu-Schließen / Alt-F4“ oder Betätigen von „x“ in der Titelleiste oben rechts das Programm verlassen möchte.

Durch „Mauszeiger einlesen“ wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem ein Dateiname eingelesen wird. Das Dialogfenster hat hierfür eine Editbox. Zulässig sind nur Dateinamen für Mauszeiger (bmp,), melden Sie fehlerhafte Eingaben durch eine MessageBox.

Die zugehörige Datei wird geöffnet und der Mauszeiger wird angepasst. Das Dialogfenster hat weiterhin einen Button „Übernehmen“ (Defaultbutton) und einen Button „Schließen“. Durch „Übernehmen“ wird die Datei eingelesen und der Mauszeiger angepasst. Der neue Mauszeiger wird auch im Hauptfenster verwendet, der Dateiname für den Mauszeiger wird gleichzeitig in der Titelleiste des Hauptfensters angezeigt. Erstellen Sie mindestens zwei verschiedene Mauszeiger, von denen einer ein Smiley ist, dessen linkes Auge der „Hotspot“ ist!

Der Button „Schließen“ schließt das Dialogfenster.

Initialisieren Sie die Titelleiste des Hauptfensters mit dem Text „GUI-Hausarbeit“. Initialisieren Sie sämtliche Editfelder von Dialogen mit aktuellen oder Defaultwerten. Erstellen Sie zu jeder Editbox als Erläuterung des Inhaltes ein Label.