

Bereich: Grafische Benutzeroberflächen (GUI/Swing) (2)

Datei auswählen und zeilenweise darstellen

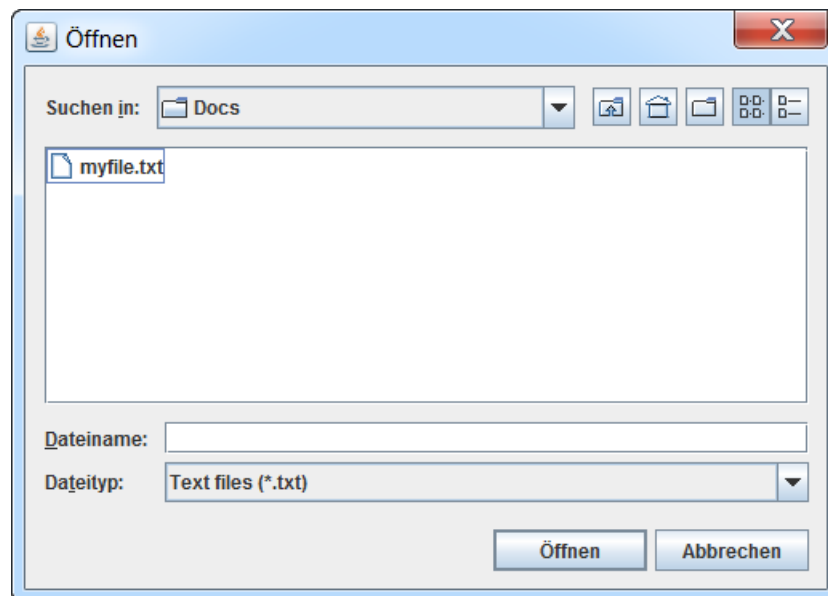
Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Package: de.dhbwka.java.exercise.ui

Klasse: TextfileViewer

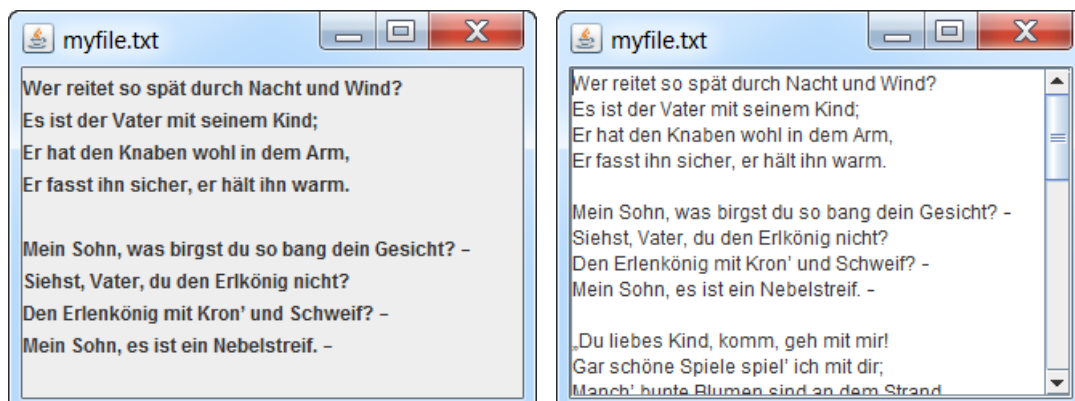
Aufgabenstellung:

Entwickeln Sie auf Basis der Klasse `JFileChooserDemo` (s. Folien) eine Anwendung `TextfileViewer`, die zunächst eine Dateiauswahlbox anzeigt und anschließend (sofern eine Datei ausgewählt wurde) diese zeilenweise einliest.



Stellen Sie in einer ersten Darstellungsvariante den Dateiinhalt in einem neuen Fenster (`JFrame`) zeilenweise untereinander in Form von `JLabels` dar. Verwenden Sie dabei innerhalb des `JFrame` ein `GridLayout`. Zur Vereinfachung sollen hier nur die ersten (maximal 10) Zeilen dargestellt werden.

Ersetzen Sie in einer zweiten Darstellungsvariante ohne Beschränkung der Zeilenanzahl die Anzeige durch ein `JTextArea`. Wenn die Inhalte zu groß für die Anzeige im Fenster werden, soll ein Scrollbalken (`JScrollPane`) erscheinen.



Bereich: Grafische Benutzeroberflächen (GUI/Swing) (2)

Währungsumrechner

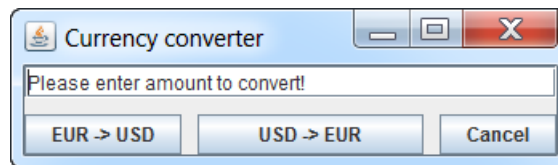
Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Package: de.dhbwka.java.exercise.ui

Klasse: CurrencyCalculator

Aufgabenstellung:

Entwickeln Sie mit Swing eine Anwendung `CurrencyCalculator`, welche ein einzeliges Eingabefeld sowie darunter drei Schaltflächen („EUR → USD“, „USD → EUR“, „Cancel“) hat. Verwenden Sie ein `BorderLayout`.



Hinweis:

Die Anwendung soll sonst (noch) nichts weiter tun. Die Anwendung wird später erweitert.

Bereich: Grafische Benutzeroberflächen (GUI/Swing) (2)

Editor

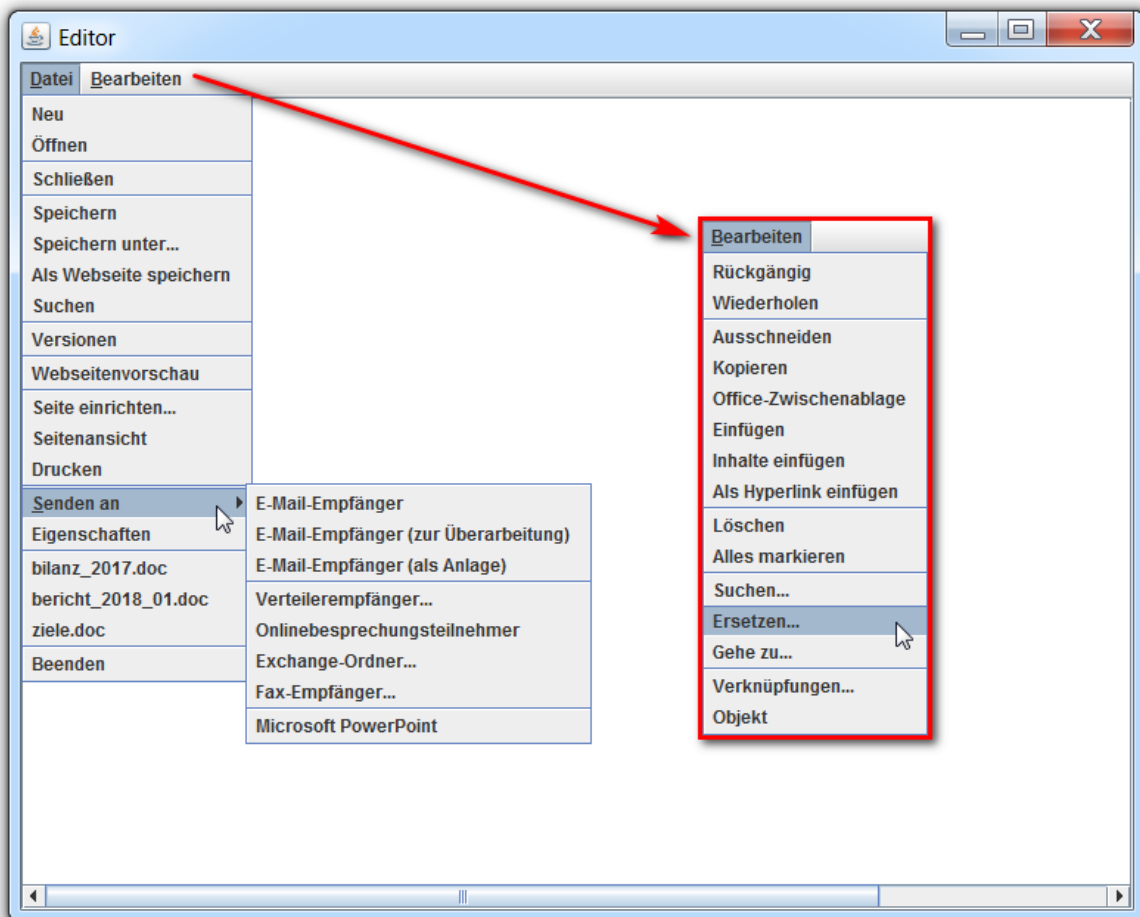
Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Package: de.dhbwka.java.exercise.ui.editor

Klasse: EditorSimple

Aufgabenstellung:

Entwickeln Sie eine Anwendung `EditorSimple`, die eine Menü-Struktur (JMenuBar etc.) entsprechend der Screenshots unten hat. Die Anwendung soll noch nicht auf Ereignisse reagieren, sondern lediglich die Menü-Struktur erzeugen.



Die Menüleiste können wir mit `JMenuBar` erzeugen. Jedes (Haupt-)Menü („Datei“, „Bearbeiten“) ist ein `JMenu`. Jeder einzelne Menüpunkt ein `JMenuItem`. Bitte beachten Sie den Menüpunkt „Senden an“, bei dem es sich um ein Untermenü handelt. „Senden an“ ist also kein `JMenuItem`, sondern ein `JMenu` und enthält seinerseits wieder `JMenuItems`.

Die Klasse `EditorSimple` soll die Klasse `JFrame` erweitern.

Hinweis: Die Anwendung wird in einer späteren Übung erweitert.

