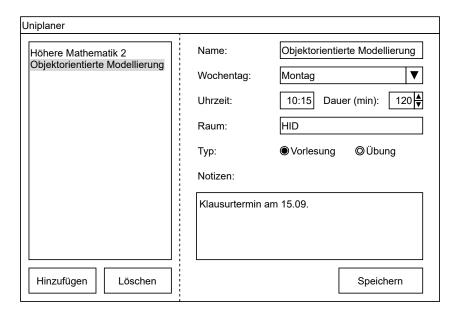
11 GUI

Sie wollen für ihre Kommilitonen ein Programm zum Erstellen von Stundenplänen programmieren. In ihrem Programm soll man sowohl Vorlesungen als auch Übungen eintragen können. Im Voraus haben Sie folgendes GUI-Mockup entworfen:



Aufgaben

- 1. Übertragen Sie das GUI-Mockup in eine Swing-GUI.
- 2. Implementieren Sie die Funktionalität, neue Termine hinzuzufügen und zu entfernen. Entwerfen Sie dafür entsprechende Datenhaltungsklassen.
- 3. **Bonusaufgabe:** Schreiben Sie eine Stundenplan-Komponente, welche die eingetragenen Termine graphisch darstellt. Erstellen Sie dafür eine Klasse, welche von JComponent erbt und die Methode paintComponent(Graphics g) überschreibt. Mit dem übergebenen Graphics-Parameter können Sie innerhalb ihrer Komponente zeichnen.