

LABORATORIUM

ZAAWANSOWANE PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

refleksje i adnotacje

1. Wstęp

Ćwiczenie ma na celu zapoznanie z mechanizmami refleksji.

2. Przebieg ćwiczenia

- a. Utworzyć projekt maven lub gradle.
- b. Zaimplementować 3 klasy - beany, które posiadają pola (w sumie) typów prostych, String, Enum, LocalDate - będą one służyły do testowania aplikacji.
- c. Zaimplementować aplikację okienkową która:
 - i. Po uruchomieniu przyjmuje od użytkownika nazwę klasy - bean.
 - ii. Zawiera tabelę zawierającą obiekty wybranej klasy - tzn pola w tabeli to właściwości (pola) wybranej klasy. ○ Umożliwia tworzenie nowych obiektów, usuwanie i edycją istniejących.
 - iii. Utworzyć adnotację `@Named`. adnotacja ta ma posiadać metodę `String value()` i umożliwić odpowiednie oznaczanie właściwości klasy. Efektem zastosowania adnotacji ma być zmiana tytułu nagłówka tabeli w aplikacji (i ewentualnie pól w oknie dialogowym) na taki jak zwraca metoda `value`.
Przykład: `@Named("nazwa") String getName()` powoduje że w nagłówku kolumny widnieje słowo "nazwa" a nie "name".

3. Sprawozdanie

- Zwięzły opis przebiegu ćwiczenia, wraz z kodami źródłowymi i czasami wykonania dla poszczególnych punktów.
- Wnioski z ćwiczeń - własne obserwacje i przemyślenia.