



Lernstoff:

- **Verwendung von JavaFx für das GUI**
- **Lesen von Daten aus eine File**

Erzeuge mit Eclipse ein JavaFx Projekt und füge die Bilder, in ein eigenes *image* Directory in dein Projekt ein. Ändere den *BorderPane* root auf die Klasse ***MyPane***, die von *Pane* erbt und die du selbst implementierst.

Bei der Implementierung der Klasse ***MyPane*** ist auf folgendes zu achten:

- sie befindet sich im package *application.gui* (erzeuge dieses)
- sie erbt von *Pane*
- sie hat als einziges Attribut das File *file*.
- sie hat einen Defaultkonstruktor und einen Konstruktor, der als Parameter ein File (*guiElements.txt*) erhält und dieses für die Initialisierung des Attributs verwendet

Ergänze die Klasse um die Methode *init()*, die den Pane wie folgt initialisiert:

Falls das File nicht existiert – wird im *MyPane* eine entsprechende Meldung in einem Label in rot angezeigt(Du kannst Größe, Inhalt und Position selbst wählen!)

Anderenfalls wird das File geöffnet und der Inhalt des Files folgendermaßen zeilenweise gelesen und interpretiert:

Button,width,height,x,y,image

... definiert einen Button

- x und y die Plazierung (location) des Buttons im Pane
- image, der Filenamen des Bildes, das in dem Button angezeigt werden soll

Label,contents,width,height,x,y

... definiert ein Label

- contents beinhaltet entweder
 - den Filenamen des Bildes, der auf dem Label angezeigt werden soll oder (falls es kein File mit dem Namen gibt)
 - den Text, der auf dem Label angezeigt wird ,
- width und height legt die Größe (size) des Labels fest und
- x und y die Plazierung (location) des Labels im Fesnetter

TextField,width,height,x,y

... definiert ein TextField

- width und height legt die Größe (size) des Textfeldes fest und
- x und y die Plazierung (location) des Textfeldes im Fenster

Die Anwendung wird geschlossen sobald, das Fenster geschlossen wird – mögliche auftretende Exceptions müssen abgefangen und mit einer aussagekräftigen Meldung in einem roten Label ausgegeben werden.