

Oppgave 1 - Forklar begrepene

JavaFX

JavaFX er et bibliotek i Java for å bygge opp grafiske grensesnitt for applikasjoner og internett applikasjoner. JavaFX er etterfølgeren til Java Swing og Java AWT. Med JavaFX kan man bygge opp applikasjoner ved hjelp av stages(vinduet) og scenes(enkelt forklart innholdet i vinduet/stagen). I vår oblig har jeg bygd opp grensesnittet vi en scenebuilder, som lar mer plassere elementer som jeg vil, i tillegg til å kunne gi de egne id'er og eventHandlers. Det du lager i scenebuilder blir laget som en FXML fil, som inneholder all informasjonen om elementene du har lagt i grensesnittet. Man pleier vanligvis å koble sammen denne FXML fila med en kontroller, som inneholder all logikken til programmet.

Anonyme klasser

En anonym klasse er en indre klasse uten navn for et enkelt objekt blir laget. Disse kan være hjelpsomme hvis du trenger å lage et objekt uten at det nødvendigvis trengs å lage en egen klasse for det. Er greie å bruke når vi skal overloade en metode fra en klasse eller et interface

MVC

- **Model**
 - Representerer et data objekt. I denne obligen har vi lagt alle de vanlige klassene våre(produksjon, episode osv) men man kan også legge inn logikk. F.eks for å oppdatere kontrolleren hvis dataen endres.
- **View**
 - Inneholder FXML filene eller filene som beskriver utseendet som forteller oss hvordan GUIet vårt skal se ut.
- **Controller**
 - Kobler view og model sammen så vi får brukt dataen vår i brukergrensesnittet. Her skrives også logikken som blir brukt i grensesnittet.

Oppgave 2

Så på obligen til Karen Molina.

Vi hadde mange like løsniger. Oppgave 3-5 var så og si helt like, men det gir mening siden løsningene var veldig rett fram. På oppgave 6 var eneste forskjellen at jeg hadde lagt inn age som en feltvariabel i Person klassen, mens Karen bare hadde fornavn og etternavn. I oppgave 7 var metoden for å legge til en rolle lik, mens metoden for å legge til flere roller var løst på to forskjellige måte. Karen brukte en for each for å legge til flere roller samtidig. Jeg brukte rollene som parameter i metoden så jeg kunne legge inn alle samtidig uten å bruke en for each. Jeg kunne da f.eks skrive `Interstellar.leggTilFlereRoller(DarthVader,IndianaJones);` for å legge de til i arrayet.

Oppgave 8 var også veldig lik, ingenting spesielt å nevne. I oppgave 9 løste vi det også på en relativt lik metode, men Karen hadde løst oppgave 11, så hun fikk ikke ut duplikater. UML'en vi lagde i oppgave 10 var også likt utformet.

Selvfølgelig hadde vi forskjellige feltvariabel og metodenavn, i tillegg til at jeg skriver på engelsk mens Karen skriver på norsk.