

Übung Swing-GUI-Programmierung und File-IO

Es soll ein Editor erstellt werden, mit dem Textdateien eingelesen / neu erstellt und editiert werden können.

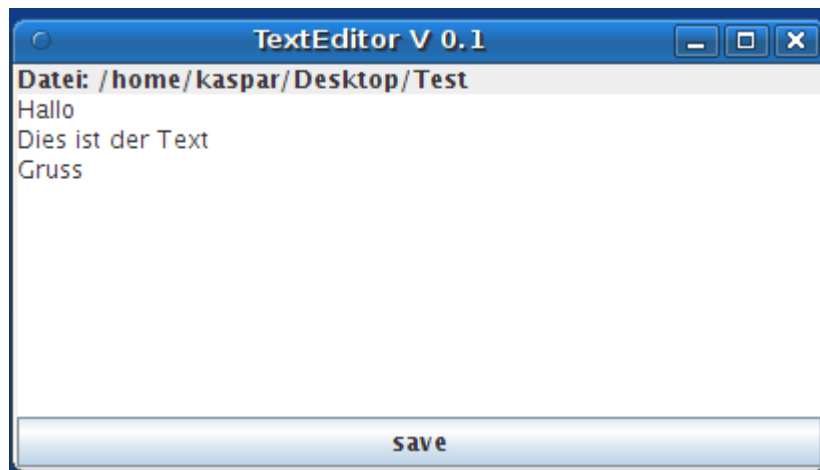
Die Anforderungen sind in den jeweiligen Versionen festgehalten.

Falls Sie nicht weiterkommen, nehmen Sie die JavaDoc oder die Java-Insel (<http://openbook.galileocomputing.de/javainsel8/>) zur Hilfe.

Version 0.1

Das GUI besteht aus 3 Teilen (siehe Abbildung):

1. Einer Kopfzeile, in der die Datei, die gerade editiert wird, angegeben ist
2. Ein Textfeld, in dem der Inhalt der Textdatei eingegeben oder abgeändert werden kann.
3. Ein Button am unteren Rand, um den Text in die Datei zu speichern.



Die Version 0.1 soll folgende Funktionen aufweisen:

1. Die zu bearbeitende Datei soll dem Konstruktor übergeben werden. Wenn die Datei noch nicht existiert, so wird eine neue erstellt. (Tipp: JavaDoc: `File#createNewFile()`)
2. Der Text kann im Textfeld bearbeitet werden (Klasse: `JTextArea`)
3. Wenn auf den „Save“-Button gedrückt wird, so sollen die Änderungen in die Datei geschrieben werden.

Version 0.2

Anstatt die Datei dem Konstruktor zu übergeben, erstellen Sie einen Menü-Eintrag um die Datei zu laden oder neu zu erstellen. (Tipp: Klasse JFileChooser verwenden)

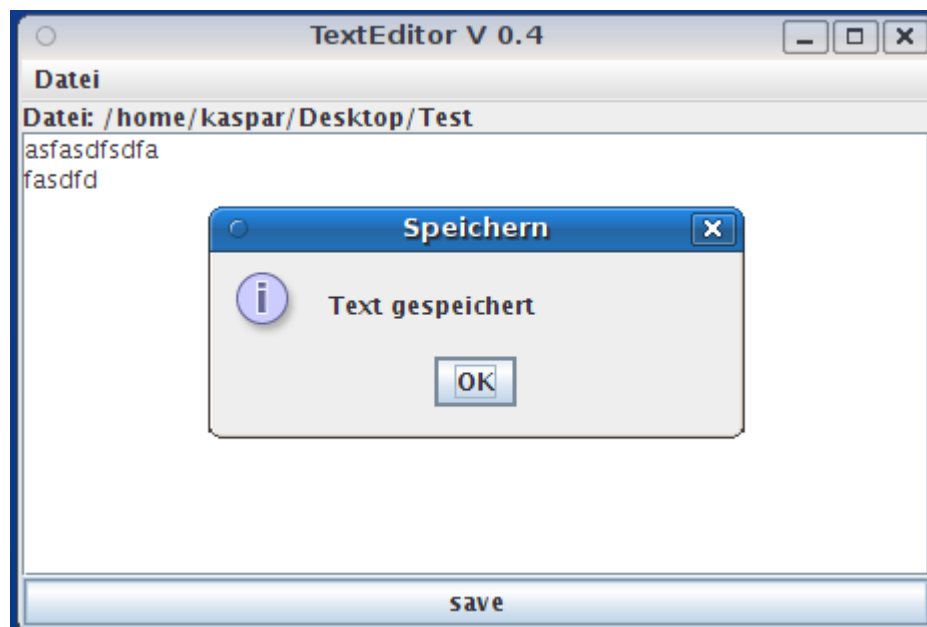
Testen Sie ihr GUI und korrigieren Sie die Applikation wo nötig. Testen Sie zum Beispiel, was passiert, wenn auf den „save“-Button gedrückt wird, ohne dass zuvor eine Datei geöffnet wurde.

Version 0.3

Öffnen Sie eine grosse Datei bei welcher Inhalt nicht mehr komplett im GUI sichtbar ist. Modifizieren Sie das GUI so, dass ein Scrollbalken erscheint, falls der Text zu viel Platz braucht (Tipp: Klasse JScrollPane verwenden)

Version 0.4

Erweitern Sie den Code so, dass nach dem erfolgreichen Speichern ein Bestätigungs-Dialog angezeigt wird. (Tipp: Klasse JOptionPane verwenden)



Version 0.5 bis X.X

Erweitern Sie die Applikation nach Lust und Laune :-)