

KURS PROGRAMOWANIA W JAVIE

WIELODOKUMENTOWY EDYTOR TEKSTOWY

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Paweł Rzechonek

Zadanie.

Napisz aplikację okienkową w technologii *Swing*, która będzie wielodokumentowym edytorem tekstowym.

Główne okno aplikacji (**JFrame**) powinno być wyposażone w pasek narzędzi (**JToolBar**). Na pasku tym powinien się znaleźć przycisk do utworzenia nowego dokumentu, przycisk do wypiania zawartości dokumentu na standardowe wyjście, przycisk do zamknięcia bieżącego dokumentu oraz lista z wszystkimi dokumentami potrzebna do wyboru aktywnego dokumentu i jego przesunięcia w lewy górny róg powierzchni roboczej aplikacji.

Każdy dokument powinien mieć unikatową niepustą nazwę ustaloną (**JOptionPane.showInputDialog()**) w momencie jego tworzenia. Każdy dokument powinien się też znajdować w osobnym oknie wewnętrznym (**JInternalFrame**). Do edycji dokumentu użyj klasy **JEditorPane**, a na wypadek gdyby jego treść znacznie się powiększyła i wykroczyła poza ramy bieżącego okna zastosuj suwaki w postaci opakowania w obiekt **JEditorPane**.

Okna wewnętrzne z dokumentami powinny być wyposażone w menu (**JMenuBar**) wspomagające operacje edytorskie. Każda z operacji edytorskich (kopiowanie, wycinanie, wstawianie) powinna posiadać swój skrót klawiaturowy (interfejs **KeyMap** wiąże klawisze **KeyStroke** z obiektami akcji **Action**). Zaprogramuj też cofanie i przywracanie edycji (**UndoManager**).

Dodatkowo aplikacja powinna umieć zmienić swój wygląd (**UIManager.setLookAndFeel()**) w trakcie działania — jedną z możliwości ma być wygląd specyficzny dla danej platformy systemowej.

Definicje wszystkich klas, interfejsów i wyjątków umieść w pakiecie **biuro**.

Uwaga.

Należy umożliwić przenoszenie tekstu pomiędzy dokumentami.

Uwaga.

Cały program stwórz w środowisku *NetBeans*.