

7. Sedma laboratorijska vježba

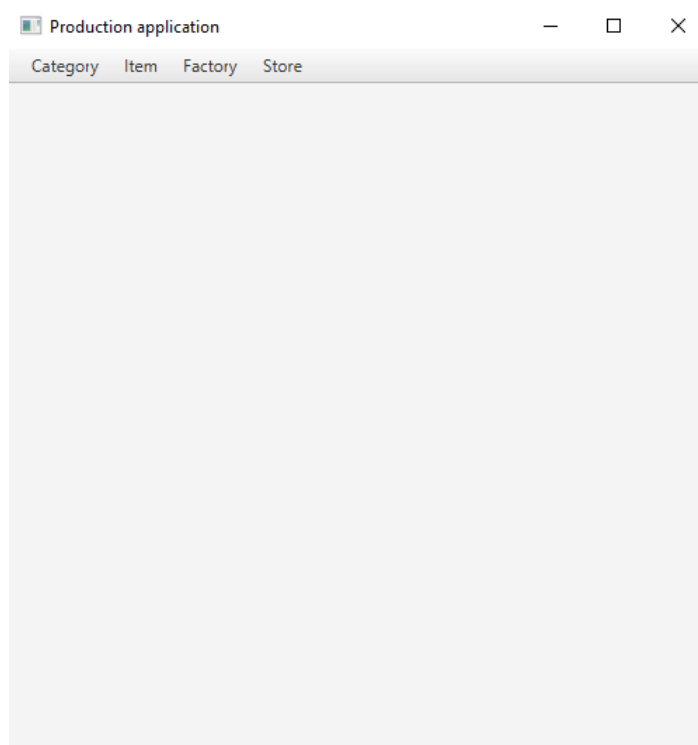
7.1. TEMA VJEŽBE

Svrha laboratorijske vježbe je implementacija grafičkog sučelja temeljena na JavaFX tehnologiji te korištenje postojećih podataka u datotekama te domenskih klasa kreiranih u prošlim laboratorijskim vježbama.

7.2. ZADATAK ZA PRIPREMU

JavaFX aplikaciju je potrebno implementirati na način opisan u sljedećim koracima:

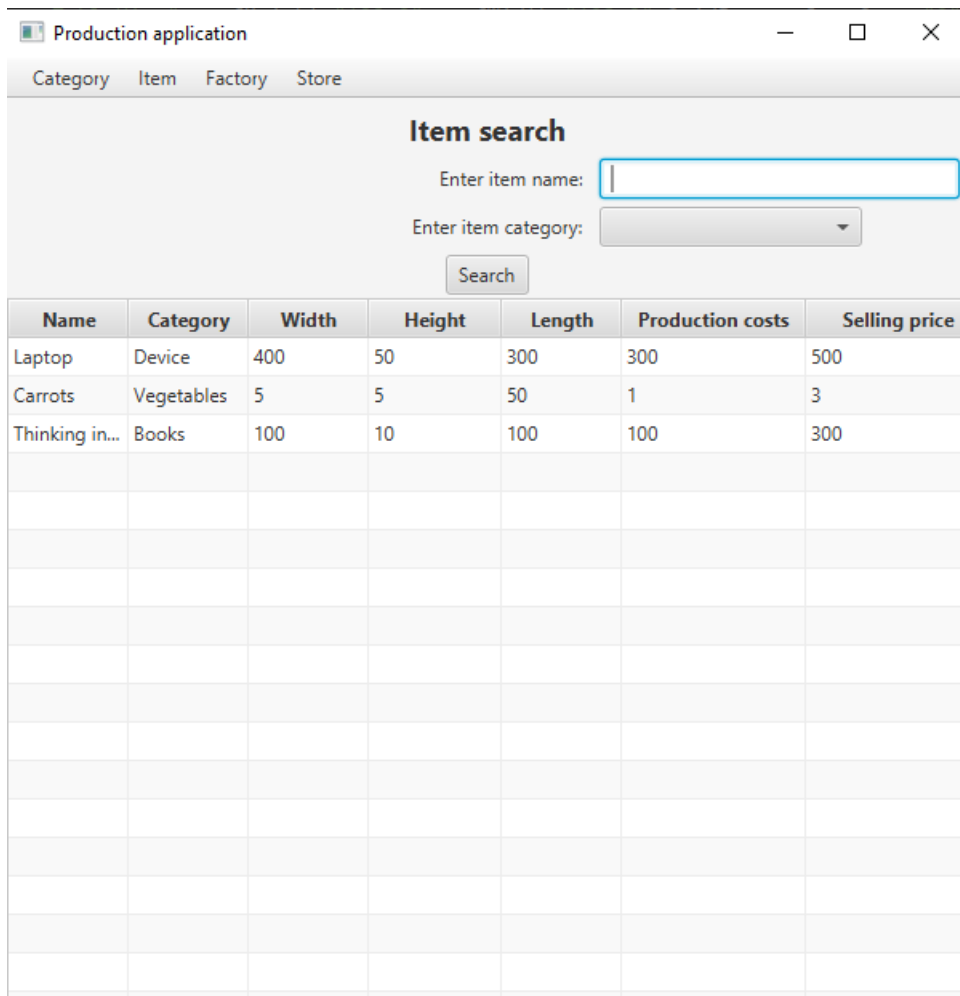
1. Korištenjem IntelliJ-a kreirati novi „JavaFX Application“ projekt s nazivom koji nosi Vaše prezime i redni broj „7“, npr. „Horvat-7“. JavaFX projekt kreirati kako je objašnjeno na predavanjima.
2. Sve klase iz rješenja šeste laboratorijske vježbe prebaciti u istoimene pakete u ovoj laboratorijskoj vježbi.
3. Sa stranica <https://gluonhq.com/products/scene-builder/> preuzeti posljednju verziju Scene Builder aplikacije i instalirati je na računalo.
4. Korištenjem opcije „Open in Scene Builder“ otvoriti datoteku „firstScreen.fxml“ i dizajnirati izbornik za otvaranje ekrana pomoću kojeg se pretražuju podaci o kategorijama, sastojcima, jelima, kuharima, konobarima, dostavljačima, restoranima s adresama, narudžbama i ugovorima, kao što je prikazano na sljedećoj slici (samo što aplikacija koristi podatke koji se pretražuju u sklopu aplikacije). Svaki izbornik prema slici mora sadržavati opciju „Search“.



5. U klasu „FirstScreenController“ dodati logiku koja će omogućavati otvaranje novog ekrana za pretragu artikala na sljedeći način:

```
public class MenuController {  
  
    public void showItemSearchScreen() {  
        FXMLLoader fxmLoader =  
            new FXMLLoader(HelloApplication.class.getResource(  
                "hello-view.fxml"));  
  
        Scene scene = null;  
        try {  
            scene = new Scene(fxmLoader.load(), 500, 500);  
        } catch (IOException e) {  
            e.printStackTrace();  
        }  
  
        HelloApplication.getStage().setScene(scene);  
        HelloApplication.getStage().show();  
    }  
}
```

6. Kreirati novu FXML datoteku pod nazivom entiteta za pretraživanje (npr. „itemSearch“ ako bi se pretraživali artikli, odnosno „categorySearch“ ako se pretražuju kategorije i slično) i korištenjem Scene Builder aplikacije dizajnirati grafičko sučelje kao što je prikazano na slici (samo s drugim podacima, u ovisnosti i entitetima koji se pretražuju):



7. Izbornik „Search“ u glavnom izborniku u podizbornicima kao što je „Category“ potrebno je konfigurirati na način da otvara ekran na prethodnoj slici.
8. JavaFX komponentu izbornika „menuBar“ izdvojiti u zasebnu datoteku kako je prikazano na predavanjima te je dodati na sve ostale ekrane na sljedeći način:

```
<fx:include source="menuBar.fxml" />
```

9. Kreirati novu klasu „SearchCategoryController“ koji će biti povezan s ekranom za pretragu kategorija te implementirati metode koje će omogućavati pretragu podataka o kategorijama prema zadanoj ključnoj riječi.
10. Kreirati sve ostale ekrane i „Controller“ klase koje su potrebne za pretraživanje podataka o kategorijama, sastojcima, jelima, kuharima, konobarima, dostavljačima, restoranima s adresama, narudžbama i ugovorima te ih povezati s izbornikom i opcijom „Search“ koji se nalazi na glavnom ekranu.

Primjer izvođenja programa za pretragu podataka o kategorijama je prikazan na sljedećem videu: <https://www.youtube.com/watch?v=xD1cqrixZxg>. Na sličan način potrebno je implementirati pretragu sastojaka, jela, kuhara, konobara, dostavljača, restorana s adresama, narudžbi i ugovora.

NAPOMENE:

1. Osim implementacija vježbe prema uputama, dozvoljeno je uvoditi i promjene ako su opravdane i ne narušavaju koncepte objektno-orijentiranog programiranja.