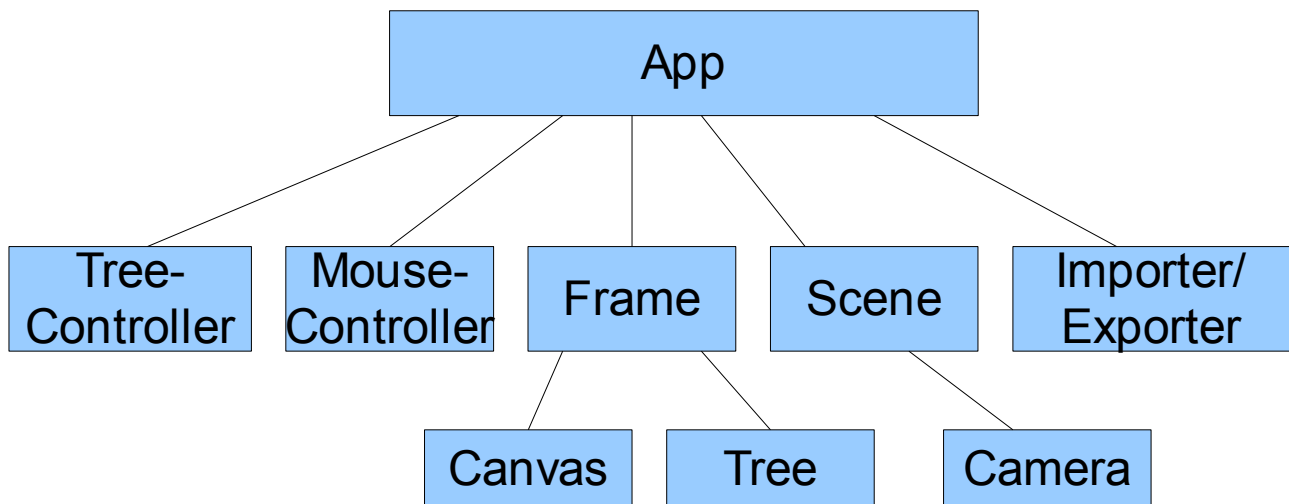


Die Architektur – Ein grober Überblick

Ein sehr großes Problem, das wxWidgets mit sich brachte, waren für uns die Event-Struktur. In wx gibt es nur wenige Events, die außerhalb der Klasse noch Gültigkeit finden. Diese Events sind jedoch auch nicht global gültig, sondern steigen jeweils nur zur darüberliegenden Elternklasse auf, vorausgesetzt, dass auch diese von wxWindow abgeleitet ist. Sollte dies nicht der Fall sein, so landen dieses Events als letzte Station in der wxApp Klasse.

Es folgt ein grober Überblick über unseren internen Aufbau, nur mit den wichtigsten Klassen, die teilweise hier auch zu Überbegriffen zusammengefasst wurden.



Durch diesen Aufbau wurde unsere App-Klasse zu einer sehr großen Controller-Klasse. Hier laufen alle Events zusammen und werden je nach Event-Typ wieder an weitere Controller verteilt, bzw gleich die nötigen Importer/Exporter angesprochen. Von dort aus folgt dann die Verarbeitung der Events und die Aktualisierung der Views.

Leider wurde es uns durch diesen Umstand etwas erschwert Events direkt dort zu verarbeiten, wo sie auftraten und wir mussten kompliziertere Verbindungen zwischen den Klassen und einer sehr komplexe App-Klasse in Kauf nehmen.

Für eine detailreichere Klassenübersicht verwenden Sie bitte unsere Doxygen-Dokumentation.