

Programowanie obiektowe

Lista 7.

Zadanie z tej listy polega na dodaniu do implementacji z poprzednich list graficznego interfejsu użytkownika opartego o bibliotekę Swing i służącego do edycji obiektów klas *Ksiazka*, *Pisarz* czy *Wydawnictwo*.

Za tę listę można otrzymać do 8 pkt.

Zaprogramuj następujące elementy:

Kontrolki do edycji Dla przynajmniej trzech klas (np. *Ksiazka*, *Pisarz* czy *Wydawnictwo*) zaprogramuj komponent (kontrolkę) Swing'a do edycji pól obiektów tej klasy. Kontrolka powinna być podklasą klasy *JPanel*.

Aplikacja okienkowa Zaprogramuj pełną aplikację okienkową korzystającą z tych kontrolerek. Widok tej aplikacji powinien zawierać przynajmniej trzy elementy:

- przycisk `Zapisz`, wraz z rejestracją Słuchacza, który zapisze zmiany z kontrolki edycji do obiektu;
- kontrolkę *do wyboru* obiektu do edycji. Może to być np. lista rozwijana *JComboBox* lub lista *JList* zawierająca wartości metody `toString()` obiektów. Możesz nie przejmować się tym, że dla dużej liczby obiektów będzie to nieczytelne;
- jedną z kontrolerek do edycji zaprogramowanych W poprzednim punkcie.

Działanie aplikacji Aplikacja po uruchomieniu powinna wczytać dane z pliku (tak jak w poprzedniej liście zadań) i uruchomić interfejs graficzny wraz z kontrolką do edycji. Wybór obiektu do edycji powinien być dokonany za pomocą kontrolki do wyboru obiektu o której napisałem powyżej. Po naciśnięciu przycisku `Zapisz` zmiany powinny być zapisane zmiany do pliku.

Uwagi do implementacji Dla ułatwienia można przyjąć, że po uruchomieniu programu mamy możliwość edycji obiektów tylko jednej klasy (np. *Ksiazka*). Wybór, które obiekty mają być edytowane, jest poprzez podanie nazwy klasy jako argumentu wiersza poleceń, np.

```
$ java Aplikacja Ksiazka
```

czy

```
$ java Aplikacja Pisarz
```

Wtedy lista *do wyboru* zawiera tylko obiekty tej klasy.

Marcin Młotkowski