

Grundlagen der Programmierung II SS 2005

Dr. Michael Thies

Ziele:
Anfangen

Ziele der Vorlesung

Ziele der Vorlesung Grundlagen der Programmierung II

Die Studierenden sollen

- **graphische Bedienungsoberflächen** mit objektorientierten Techniken entwickeln können,
- die Grundlagen **paralleler Prozesse und deren Synchronisation** verstehen und parallele Prozesse in Java programmieren lernen.
- ihre Kenntnisse in der objektorientierten Programmierung in Java festigen und verbreitern.

Voraussetzungen aus Grundlagen der Programmierung I:

Die Studierenden sollen

- die **Programmentwicklung in Java von Grund auf erlernen**.
- lernen, Sprachkonstrukte sinnvoll und mit **Verständnis** anzuwenden.
- grundlegende **Konzepte der objektorientierten Programmierung** verstehen und anzuwenden lernen. Objektorientierte Methoden haben zentrale Bedeutung im **Software-Entwurf** und in der **Software-Entwicklung**.
- lernen, **Software aus objektorientierten Bibliotheken wiederzuverwenden**.
- **eigene praktische Erfahrungen** in der Entwicklung von **Java**-Programmen erwerben. Darauf bauen größere praktische Entwicklungen in Java oder anderen Programmiersprachen während des Studiums und danach auf.

Ziele:
Ziele und Voraussetzungen bewusst machen

in der Vorlesung:
Begründungen dazu

nachlesen:
Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt GP I wiederholen

nachlesen:
Inhaltsverzeichnis [Folie 02](#)

Verständnisfragen:
Haben Sie für die Vorlesung andere als die genannten Ziele? Welche?

Inhalt

Nr. d. Vorl.	Inhalt	Abschnitte in „Java lernen, 2. Auflage“
1	1. Einführung, GUI, Swing (AWT)	10.1
2	2. Zeichenflächen	10.2
3	3. Komponenten erzeugen und platzieren	10.3
4	4. Hierarchisch strukturierte Fensterinhalte	
5	5. Ereignisse an graphischen Benutzungsoberflächen	10.3, 11.1
6	6. Beispiel: Ampelsimulation	11.1
7	7. Entwurf von Ereignisfolgen	10.5
8	8. Model/View-Paradigma für Komponenten	11.4
9	9. Java-Programme in Applets umsetzen	—
10	10. Parallele Prozesse, Grundbegriffe, Threads	12.1, 12.2
11	11. Unabhängige parallele Prozesse,	13.1, 13.2
12	12. Monitore, Synchronisation gegenseitiger Ausschluss	13.3
13	13. Bedingungssynchronisation im Monitor	
14	14. Verklemmungen, Beispiel: Dining Philosophers	
15	15. Zusammenfassung	

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 02

Ziele:

Überblick über den Inhalt bekommen

in der Vorlesung:

Struktur erläutern

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt Inhalt

Verständnisfragen:

Können Sie die Themen den Zielen (Folie 01) zuordnen?

Literaturhinweise

Elektronisches Skript zur Vorlesung:

- **M. Thies: Vorlesung GP II, 2005**, <http://ag-kastens.upb.de/lehre/material/gpii>
- **U. Kastens: Vorlesung SWE II, 2004**, <http://ag-kastens.upb.de/lehre/material/sweii>
- **U. Kastens: Vorlesung SWE, 1998/99 (aktualisiert)**, <http://.../swei>

fast ein Textbuch zur Vorlesung, mit dem Vorlesungsmaterial (in älterer Version) auf CD:

- **J. M. Bishop: Java lernen, Addison-Wesley, 2. Auflage, 2001**
- **J. M. Bishop: Java Gently - Programming Principles Explained, Addison-Wesley, 1997 3rd Edition (Java 2)**

zu allgemeinen Grundlagen der Programmiersprachen in der Vorlesung:

- **U. Kastens: Vorlesung Grundlagen der Programmiersprachen, Skript, 2003**
<http://ag-kastens.upb.de/lehre/material/gdp>
- **D. A. Watt: Programmiersprachen - Konzepte und Paradigmen, Hanser, 1996**

eine Einführung in Java von den Autoren der Sprache:

- **Arnold, Ken / Gosling, James: The Java programming language, Addison-Wesley, 1996.**
- **Arnold, Ken / Gosling, James: Die Programmiersprache Java™, 2. Aufl. Addison-Wesley, 1996**

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 03

Ziele:

Literatur zur Vorlesung kennenlernen

in der Vorlesung:

Erläuterungen dazu

Verständnisfragen:

- Suchen Sie das Textbuch in der Uni-Bibliothek.
- Rufen Sie sich die Struktur der Java-Online-Dokumentation ins Gedächtnis.

Elektronisches Skript: Startseite

GP-4

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://ag-kastens.upb.de/lehre/material/gpii/>. The page header includes the logo of 'UNIVERSITÄT PADERBORN Die Universität der Informationsgesellschaft'. A navigation menu on the left lists 'Folien', 'Aufgaben', 'Organisation', 'Hinweise', and 'Mein Konto'. The main content area is titled 'Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005' and contains four columns of links:

Vorlesungsfolien	Übungsaufgaben
<ul style="list-style-type: none">• Kapitelübersicht• Folienverzeichnis• Drucken	<ul style="list-style-type: none">• Aufgabenblätter• Drucken
Organisation	Wissenswertes
<ul style="list-style-type: none">• Allgemeines• Aktuelle Hinweise <p>12.04.2005 Vorlesungsbeginn 12.04.2005 Anmeldung zu den Übungen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ziele• Literatur• Java 1.4 Dokumentation im Web• Inhalt <i>Java Lernen</i>, <i>Java Gently</i>• Material zu GP1 (WS 2004/2005)• Material zu SWE2 (SS 2004, AWT statt Swing)

At the bottom, it says 'Generiert mit Camelo! | Probleme mit Camelo?! | Geändert am: 01.04.2005'.

© 2005 bei Prof. Dr. Uwe Kastens

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 04

Ziele:

Struktur des Vorlesungsmaterials kennenlernen

in der Vorlesung:

Hinweise auf Abschnitte

- zu den Folien,
- zu dem Übungsmaterial,
- zu den druckbaren Dokumenten,
- zu den Mitteilungen

Übungsaufgaben:

Explorieren Sie das Skript und setzen Sie im Webbrowser ein Lesezeichen.

Elektronisches Skript: Folien im Skript

GP-5

The screenshot shows a slide titled 'Graphische Darstellung von Swing-Komponenten' (GP-87). It features a central image of a Java Swing window with a tiger illustration. Surrounding the image are various Swing components: JLabel, JButton, JCheckBox, JRadioButton, JComboBox, JList, JTextArea, JSlider, JFrame, JPanel, JOptionPane, and JFileChooser. To the right of the components, there is text defining the slide's purpose and providing references.

Ziele:
Anschauliche Vorstellung der Komponenten

in der Vorlesung:
Funktion der Komponenten erläutern

nachlesen:
Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.2

Verständnisfragen:

- Welche Komponenten enthalten wiederum Komponenten?
- Welche Komponenten kommen auf Folie 86 vor?

Autoren: Dr. Michael Thies und Prof. Dr. Uwe Kastens
Generiert mit Camelo! | Probleme mit Camelo?! | Geändert am: 04.04.2005

© 2005 bei Prof. Dr. Uwe Kastens

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 05

Ziele:

Annotationen kennenlernen

in der Vorlesung:

Am Beispiel erläutern

Elektronisches Skript: Organisation der Vorlesung

GP-6

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://aq-katans.upb.de/lehre/material/gsi/organisation.html>. The page title is 'Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 - Organisation'. The main content is organized into sections: 'Personen' (Sprechstunde Michael Thies, Übungsbetreuer: Frank Götz, Theo Lettmann, Björn Metzler, Staffen Priesterjahn), 'Termine' (Vorlesung: Di 09.15 - 10.45 AudiMax, Fr 09.15 - 10.45 AudiMax; Beginn: Donnerstag 12 April 2005), and 'Übungen' (16 groups with dates and names). A 'Klausurtermine (GP1+GP2)' section lists a 1. Klausur on Di 02.08.2005. A red arrow points from the search bar to a smaller inset window showing a 'StudInfo' page.

© 2005 bei Prof. Dr. Uwe Kastens

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 06

Ziele:

Termine und Abläufe kennenlernen

in der Vorlesung:

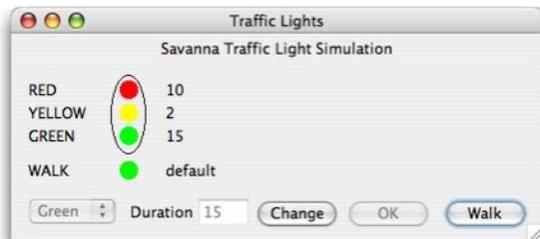
Termine und Abläufe erläutern

1. Einführung in graphische Benutzungsoberflächen

GP-86

Graphische Benutzungsoberflächen (graphical user interfaces, GUI) dienen zur

- interaktiven Bedienung von Programmen,
- Ein- und Ausgabe mit graphischen Techniken und visuellen Komponenten



Java Standardbibliothek `javax.swing`

(Java foundation classes, JFC) enthält wiederverwendbare Klassen zur Implementierung und Benutzung der wichtigsten GUI-Komponenten:

- Graphik
- GUI-Komponenten (siehe GP-87)
- Platzierung, Layoutmanager
- Ereignisbehandlung (`java.awt.event`)
- baut auf dem älteren AWT (abstract windowing toolkit) auf

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 86

Ziele:

Thema einführen

in der Vorlesung:

- Beispiel erläutern und vorführen,
- interaktive E/A statt Eingabeströme,
- Interaktion mit graphischen Objekten,
- Wiederverwendung aus der Swing- und AWT-Bibliothek,
- Bezug zwischen den beiden Bibliotheken später,

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.1

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Welche Ein- und Ausgaben sowie Ereignisse erkennen Sie an dem Beispielfeld?

Graphische Darstellung von Swing-Komponenten



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 87

Ziele:

Anschauliche Vorstellung der Komponenten

in der Vorlesung:

Funktion der Komponenten erläutern

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.2

Verständnisfragen:

- Welche Komponenten enthalten wiederum Komponenten?
- Welche Komponenten kommen auf Folie 86 vor?

Klassenhierarchie für Komponenten von Benutzungsoberflächen

Teil der erweiterten Standardbibliothek `javax.swing` (Java foundation classes, JFC)

Klasse in der Hierarchie	Kurzbeschreibung
Component (abstrakt, AWT)	darstellbare Komponenten von Benutzungsoberflächen
Container (abstrakt, AWT)	Behälter für Komponenten
Window (AWT)	Fenster (ohne Rand, Titel, usw.); Wurzel der Objektbäume
Frame (AWT)	Fenster mit Rand, Titel, usw.
JFrame	Swing-Fenster mit Rand, Titel, usw.
JComponent (abstrakt)	darstellbare Swing-Komponenten
JPanel	konkrete Klasse zu Container, Behälter für Komponenten
JScrollPane	Sicht auf große Komponente, 2 Rollbalken
JFileChooser	Fenster zur interaktiven Dateiauswahl
AbstractButton (abstr.)	Komponenten, die auf einfachen Klick reagieren
JButton	Schaltfläche ("Knopf")
JToggleButton	Komponenten mit Umschaltverhalten bei Klick
JCheckBox	An/Aus-Schalter ("Ankreuzfeld"), frei einstellbar
JRadioButton	An/Aus-Schalter, symbolisiert gegenseitigen Ausschluß
JComboBox	Auswahl aus einem Aufklappmenü von Texten
JList	Auswahl aus einer mehrzeiligen Liste von Texten
JSlider	Schieberegler zur Einstellung eines ganzzahligen Wertes
JLabel	Textzeile zur Beschriftung, nicht editierbar
JTextComponent (abstr.)	editierbarer Text
JTextField	einzelne Textzeile
JTextArea	mehrzeiliger Textbereich

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 87a

Ziele:

Swing-Klassenhierarchie kennenlernen

in der Vorlesung:

Erläuterung der Klassen und der Hierarchiebeziehungen

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 9.2, 9.4

nachlesen:

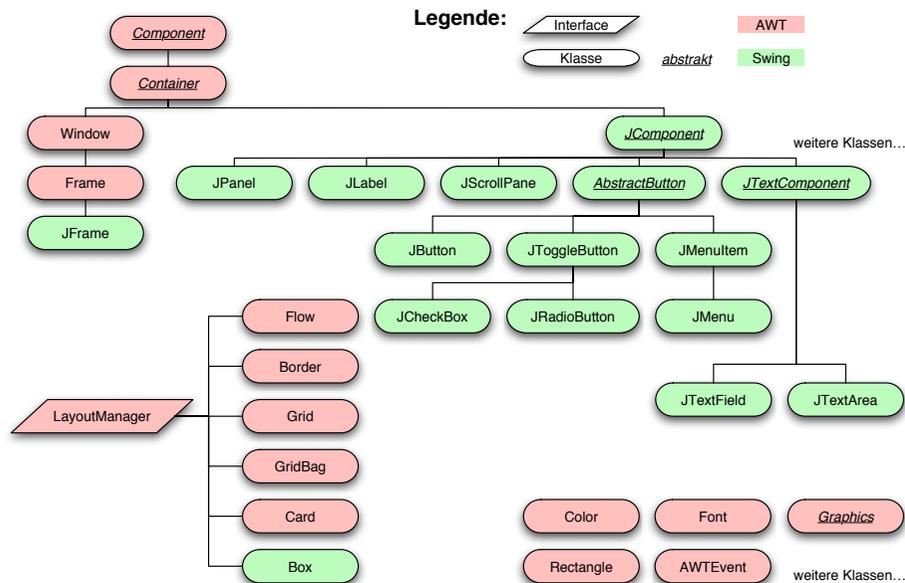
<http://java.sun.com/j2se/1.4.2/docs/api>

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

- Welche Klassen unterscheiden sich nur in ihrer grafischen Darstellung - nicht in ihrer Funktion? (gemäß der Kurzbeschreibung)

Klassenhierarchie der Swing-Bibliothek



analog zu Fig. 10.1 aus
Java Gently, 3rd ed, p. 385

weitere Klassen...

Ziele:

Überblick

in der Vorlesung:

- Erläuterung der Hierarchie an einigen Beispielen,
- Beziehungen zwischen Swing- und AWT-Bibliothek

Verständnisfragen:

Ordnen Sie die Klassen der vorigen Folie in diese Hierarchie ein.

Wiederverwendung von Klassen aus Bibliotheken

Die Klasse `javax.swing.JFrame` implementiert **gerahmte Fenster** in graphischen Benutzungsoberflächen (GUI). Sie ist eine Blattklasse in der Hierarchie der GUI-Komponenten:

<code>java.lang.Object</code>	
<code>java.awt.Component</code>	GUI-Komponenten
<code>java.awt.Container</code>	solche, die wieder Komponenten enthalten können
<code>java.awt.Window</code>	Fenster ohne Rahmen
<code>java.awt.Frame</code>	Fenster mit Rahmen (AWT)
<code>javax.swing.JFrame</code>	Fenster mit Rahmen (Swing)

Methoden zum Zeichnen, Platzieren, Bedien-Ereignisse Behandeln, etc. sind auf den jeweils passenden Hierarchieebenen implementiert.

In der **abstract class** `Component` ist die Methode

```
public void paint (Graphics g)
```

definiert, aber nicht ausgefüllt. Mit ihr wird auf der Fläche des Fensters gezeichnet.

Benutzer definieren Unterklassen von JFrame, die die Funktionalität der Oberklassen erben.

Die Methode **paint** wird **überschrieben** mit einer Methode, die das Gewünschte zeichnet:

```
public class Rings extends JFrame
{
    public Rings () { super("Olympic Rings"); setSize(300, 150); }
    public void paint (Graphics g) { /* draw olympic rings ... */ }
    public static void main (String[] args)
    { JFrame f = new Rings(); ... }
}
```

Ziele:

Einsatz von OO-Techniken zur Wiederverwendung

in der Vorlesung:

Einen Eindruck von Umfang und Komplexität der geerbten Methoden vermitteln. Die Klasse `Rings` erbt umfangreiche Techniken zur Implementierung von Fenstern, z. B.

- Anschluss an den Window-Manager,
- Fensterrahmen erstellen,
- zu Symbol verkleinern,
- Zeichenfläche bereitstellen,
- verdecken und neu zeichnen,
- Größe ändern,
- auf Maus reagieren,
- Komponenten anordnen,

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 9.2, 9.4

Übungsaufgaben:

- Schlagen Sie die Klasse `JFrame` in der Java-Dokumentation nach.
- Schlagen Sie die elementaren Zeichenoperationen in der Klasse `Graphics` nach.

Verständnisfragen:

Einige Eigenschaften auf den Ebenen der `JFrame`-Hierarchie

Klasse	Datenelemente	Ereignisse	Methoden
Component	Location, Size, Bounds, Visible	Key, Mouse, Focus, Component	paint
Container	Layout	Container	add, getComponents, paint
Window	Locale	Window	setVisible, pack, toBack, toFront
Frame	Title, MenuBar, Resizable, IconImage		
JFrame	ContentPane, RootPane, DefaultCloseOperation		

Namenskonventionen:

zum Datenelement `XXX`
gibt es die Methoden
`get.XXX` und ggf. `set.XXX`

Ereignisse sind Objekte
der Klassen `YYYEvent`

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 87d

Ziele:

Wichtige Daten und Methoden in der Swing-Bibliothek

in der Vorlesung:

Begründungen für die Anordnung der Eigenschaften in der Hierarchie

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 9.2, 9.4

nachlesen:

<http://java.sun.com/j2se/1.4.2/docs/api>

Verständnisfragen:

- Suchen Sie entsprechend Daten und Methoden der Klasse `JTextComponent` und ihrer Unterklassen.
- Verfahren Sie analog für die Klasse `AbstractButton`.

Vergleich: Swing und AWT

	Swing	AWT
zu finden im Java-Paket	<code>javax.swing.*</code> optionale, aber standardisierte <code>Java Extension</code> seit Java 1.2 bzw. 1.1	<code>java.awt.*</code> Teil der Java Standard Edition seit Java 1.0
Zeichnen der GUI-Komponenten	in Java implementiert (leichtgewichtige Komp.), nur Fenster vom Betriebssystem verwaltet	durch das Betriebssystem, in <code>Peer</code> -Objekten gekapselt (schwergewichtige Komp.)
(visuelle) Rückmeldungen für Benutzeraktionen	in Java implementiert, außer Manipulation ganzer Fenster	durch das Betriebssystem realisiert
Reaktion auf Benutzeraktionen im Programm	in Java implementiert durch sog. <code>Listener</code> -Objekte	in Java implementiert durch sog. <code>Listener</code> -Objekte
angebotene GUI-Komponenten	einfach bis sehr komplex: z.B. Schaltflächen, Tabellen, Baumstrukturen zum Aufklappen	einfach bis mittel: Schnittmenge über verschiedene Betriebssysteme, z.B. Listen, aber keine Tabellen

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 87e

Ziele:

Grundlegende Unterschiede zwischen Swing und AWT kennenlernen

in der Vorlesung:

Historische Entwicklung der beiden Bibliotheksteile und Einbettung in die Umgebung eines Java-Programms.

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 9.2, 9.4

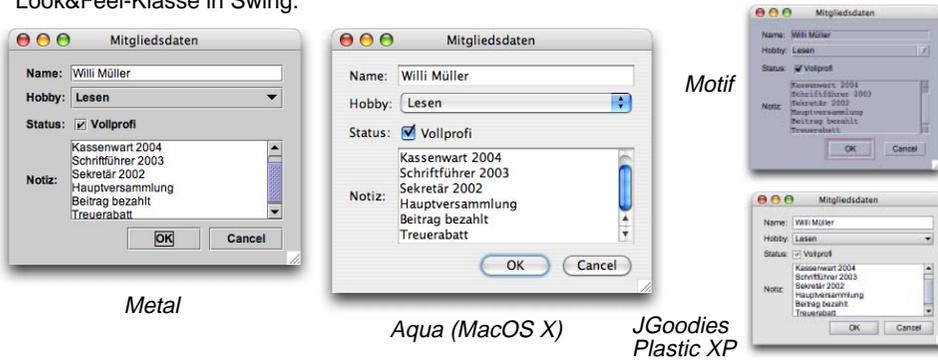
Verständnisfragen:

- Welche Argumente kennen Sie, die für oder gegen den Einsatz von Swing bzw. AWT in einem Java-Programm sprechen?
- Wie müsste man vorgehen, um diese Argumente auf ihre Stichhaltigkeit zu überprüfen?

Look&Feel-Module in Swing

Es gibt mehrere Sätze von Java-Klassen, die die Swing-Komponenten unterschiedlich grafisch darstellen. Ein vollständiger Satz von Klassen für alle Komponenten bildet ein Look&Feel-Modul:

- Look&Feel eines Programms ist beim Start des Programms frei wählbar oder sogar während der Laufzeit unmittelbar umschaltbar.
- Das generische Java-Look&Feel-Modul *Metal* ist auf jedem System verfügbar.
- Hinzu kommen unterschiedlich genaue Imitationen verschiedener Betriebssysteme.
- **Realisierung:** Look&Feel-Modul enthält eine konkrete Unterklasse für jede abstrakte Look&Feel-Klasse in Swing.



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 87f

Ziele:

Möglichkeiten und Grenzen von austauschbaren Look&Feel-Modulen kennenlernen

in der Vorlesung:

- Einsatz der objekt-orientierten Programmierung zur Realisierung von Look&Feel-Modulen
- Konsequenzen für die Entwicklung grafischer Oberflächen mit Swing

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 9.2, 9.4

Verständnisfragen:

- Welche Unterschiede im Aussehen und Verhalten eines Swing-Programms gibt es im Vergleich zu Nicht-Java-Programmen für ihr Lieblingsbetriebssystem?

2. Zeichenflächen benutzen, Programmschema

```
import javax.swing.JFrame; import java.awt.*;
// Hauptklasse als Unterklasse von JFrame:
public class GraphicWarning extends JFrame
{ GraphicWarning (String title) // Konstruktor
{ super (title); // Aufruf des Konstruktors von JFrame

}

public void paint (Graphics g) // überschreibt paint in einer Oberklasse
{ super.paint (g); // Hintergrund der Fensterfläche zeichnen

}

public static void main (String[] args)
{ JFrame f = new GraphicWarning ("Draw Warning"); // Objekt erzeugen
}
```



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 88

Ziele:

Schema für ein vollständiges Programm kennenlernen

in der Vorlesung:

Struktur und Aufgaben erläutern

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.2, Example 10.1

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Wie verändern Sie das Programm, so dass zwei gleiche Fenster erzeugt werden?

Programmschema: Eigenschaften und Ereignisbehandlung

```
import javax.swing.JFrame; import java.awt.*;
// Hauptklasse als Unterklasse von JFrame:
public class GraphicWarning extends JFrame
{ GraphicWarning (String title) // Konstruktor
{ super (title); // Aufruf des Konstruktors von JFrame
  Container content = getContentPane(); // innere Fensterfläche
  content.setBackground (Color.cyan); // Farbe dafür festlegen
  setSize (35*letter, 6*line); // Größe festlegen
  setDefaultCloseOperation (EXIT_ON_CLOSE);
  // Verhalten des Fensters: Beim Drücken des Schließknopfes Programm beenden.
  setVisible (true); // führt zu erstem Aufruf von paint
}
private static final int line = 15, letter = 5; // zur Positionierung
public void paint (Graphics g) // überschreibt paint in einer Oberklasse
{ super.paint(g); // Hintergrund der Fensterfläche zeichnen

}

public static void main (String[] args)
{ JFrame f = new GraphicWarning ("Draw Warning"); // Objekt erzeugen
}
}
```



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 88a

Ziele:

Schema für ein vollständiges Programm kennenlernen

in der Vorlesung:

Erzeugung der Zeichenfläche und Festlegung von Eigenschaften des Fensters erläutern.

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.2, Example 10.1

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Wie fügt sich die innere Fensterfläche (*content pane*) in die Gesamtstruktur des Fensters ein?

Programmschema: paint-Methode ausfüllen

```
import javax.swing.JFrame; import java.awt.*;
// Hauptklasse als Unterklasse von JFrame:
public class GraphicWarning extends JFrame
{ GraphicWarning (String title) // Konstruktor
{ super (title); // Aufruf des Konstruktors von JFrame
  Container content = getContentPane(); // innere Fensterfläche
  content.setBackground (Color.cyan); // Farbe dafür festlegen
  setSize (35*letter, 6*line); // Größe festlegen
  setDefaultCloseOperation (EXIT_ON_CLOSE);
  // Verhalten des Fensters: Beim Drücken des Schließknopfes Programm beenden.
  setVisible (true); // führt zu erstem Aufruf von paint
}
private static final int line = 15, letter = 5; // zur Positionierung
public void paint (Graphics g) // überschreibt paint in einer Oberklasse
{ super.paint(g); // Rest der Fensterfläche zeichnen (Hintergrund)
  g.drawRect (2*letter, 2*line, 30*letter, 3*line); // auf der Fläche g
  g.drawString ("W A R N I N G", 9*letter, 4*line); // zeichnen und
  // schreiben
}

public static void main (String[] args)
{ JFrame f = new GraphicWarning ("Draw Warning"); // Objekt erzeugen
}
}
```



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 88b

Ziele:

Schema für ein vollständiges Programm kennenlernen

in der Vorlesung:

Zeichnen auf der Zeichenfläche erläutern.

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.2, Example 10.1

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

- Wozu dient der Aufruf der Methode `paint` aus der Oberklasse?
- An welcher Stelle der überschreibenden `paint`-Methode sollte er stehen?

Ablauf des Zeichen-Programms

GP-89

1. `main` aufrufen:

- 1.1. `GraphicWarning`-Objekt erzeugen, Konstruktor aufrufen:
 - 1.1.1 `JFrame`-Konstruktor aufrufen
 - 1.1.2 `Container`-Objekt für innere Fensterfläche abfragen,
 - 1.1.3 Eigenschaften setzen, z. B. Farben,
 - 1.1.4 ggf. weitere Initialisierungen des Fensters
 - 1.1.5 Größe festlegen, `setSize(..., ...)`,
 - 1.1.6 Verhalten des Schließknopfes festlegen, `setDefaultCloseOperation`,
 - 1.1.7 Fenster sichtbar machen, `setVisible(true)`
parallele Ausführung von (2) initiieren
- 1.2 Objekt an `f` zuweisen
- 1.3 ggf. weitere Anweisungen zur Programmausführung



in Methoden der Oberklassen:

2. `Graphics` Objekt erzeugen

- 2.1 damit erstmals `paint` aufrufen (immer wieder, wenn nötig):
 - weiter in `paint` von `GraphicWarning`
 - 2.1.1 Methode aus Oberklasse den Hintergrund der Fensterfläche zeichnen lassen
 - 2.1.2 auf der Zeichenfläche des Parameters `g` schreiben und zeichnen

3. Schließknopf Drücken

in Methoden der Oberklassen:

- 3.1 Programm beenden, `System.exit(0)`

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 89

Ziele:

Programmablauf verstehen

in der Vorlesung:

- Objekt zeigen
- Ablauf erläutern
- Stellen zur Erweiterung des Schemas

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.2, Example 10.1

Übungsaufgaben:

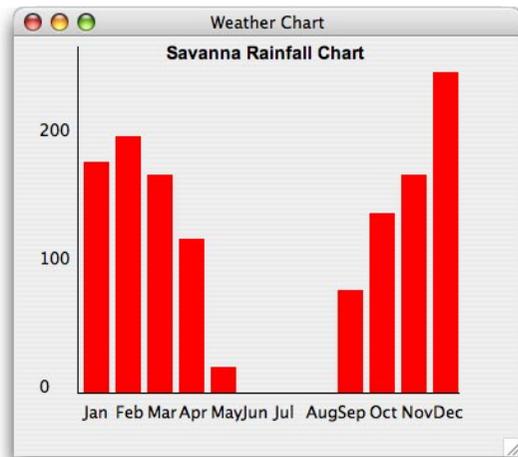
Kopieren Sie das Programm aus der Programmsammlung, führen Sie es aus und variieren es.

Verständnisfragen:

- Zu welchen Gelegenheiten wird `paint` aufgerufen?
- Wie kann eine Bibliotheksmethode Aufrufe von `paint`-Methoden enthalten, die noch gar nicht geschrieben sind?

Beispiel: Balkendiagramm zeichnen

GP-90



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 90

Ziele:

Aufgabe verstehen

in der Vorlesung:

Erläuterung

- der Aufgabe,
- der Lösung (an der nächsten Folie),
- Programm ausführen

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.2, Example 10.2

nachlesen:

Folie 90a

Beispiel: Balkendiagramm zeichnen

```
public void paint (Graphics g)
{
    super.paint(g);
    int x = 50, y = 300;
    int width = 20, gap = 5;

    g.drawLine (x, y, x+12*(width+gap), y);
    g.drawLine (x, y, x, 30);

    for (int m = 0; m < 12; m++)
        g.drawString(months[m], m*(width+gap)+gap+x, y+20);

    for (int i = 0; i < y; i+=100)
        g.drawString(String.valueOf(i), 20, y-i);

    g.setFont(new Font("SansSerif", Font.BOLD, 14));
    g.drawString("Savanna Rainfall Chart", 120, 40);

    g.setColor(Color.red);
    for (int month = 0; month < 12; month++)
    {
        int a = (int) rainTable[month]*10;
        g.fillRect(month*(width+gap)+gap+x, y-a, width, a);
    }
}

private double[] rainTable = new double[12];
private static String months [] = {"Jan", "Feb", "Mar", ..., "Oct", "Nov", "Dec"};
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 90a

Ziele:

Umfangreicheres Beispiel zum Zeichnen

in der Vorlesung:

- Operationen erläutern
- Koordinaten der Zeichenfläche

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.2, Example 10.2

Übungsaufgaben:

Kopieren Sie das Programm aus der Programmsammlung, führen Sie es aus und variieren es.

3. Swing-Komponenten erzeugen und platzieren

Ein einfaches Beispiel für Text und Schaltknöpfe:

Aufgaben zur Herstellung:

Aussehen:

- JLabel- und JButton-Objekte generieren
- Anordnung der Komponenten festlegen

Ereignisse:

- ein *Listener*-Objekt mit den Buttons verbinden
- *call-back*-Methode für Buttons implementieren



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 91

Ziele:

Aufgaben zum Umgang mit Swing-Komponenten kennenlernen

in der Vorlesung:

Aufgaben am Beispiel erläutern:

- Gestalt des Containers ändern => Anordnung der Komponenten,
- Knöpfe betätigen => Reaktion auf Ereignisse
- Programm ausführen

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.3

Komponenten platzieren

Jedes Fenster (`JFrame`-Objekt) besitzt ein `Container`-Objekt, das den Inhalt des Fenster aufnimmt, die sogenannte *content pane*.

Die Klasse `Container` sorgt für die Platzierung der Komponenten, die ein `Container`-Objekt enthält.

Dazu wird für den `Container` ein `LayoutManager` installiert; z. B. mit folgender Anweisung im Konstruktor der Unterklasse von `JFrame`:

```
Container content = getContentPane();
content.setLayout (new FlowLayout (FlowLayout.CENTER));
```

Ein `LayoutManager` bestimmt die Anordnung der Komponenten nach einer speziellen Strategie; z. B. `FlowLayout` ordnet zeilenweise an.

Komponenten werden generiert und mit der Methode `add` dem `Container` zugefügt, z. B.

```
content.add (new JLabel ("W A R N I N G")); ...

JButton waitButton = new JButton ("Wait");
content.add (waitButton); ...
```

Die Reihenfolge der `add`-Aufrufe ist bei manchen `LayoutManager` relevant.

Wird die Gestalt des Containers verändert, so ordnet der `LayoutManager` die Komponenten ggf. neu an.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 92

Ziele:

Prinzip der `LayoutManager` verstehen

in der Vorlesung:

- Notwendigkeit von `LayoutManager` verstehen: Pixel-Koordinaten sind inflexibel und unhandlich
- `LayoutManager` bestimmen
- Komponenten zufügen

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.3

Programmschema zum Platzieren von Komponenten

```
import javax.swing.*; import java.awt.*;

class FlowTest extends JFrame // Definition der Fenster-Klasse
{ FlowTest () // Konstruktor
{ super ("Flow Layout (Centered)"); // Aufruf des Konstruktors von JFrame
Container content = getContentPane(); // innere Fensterfläche
content.setBackground (Color.cyan); // Eigenschaften festlegen

content.setLayout(new FlowLayout(FlowLayout.CENTER));
// LayoutManager-Objekt erzeugen und der Fensterfläche zuordnen

content.add(new JButton("Diese")); ... // Komponenten zufügen

setSize(350,100);
setDefaultCloseOperation (EXIT_ON_CLOSE);
// Verhalten des Fensters: Beim Drücken des Schließknopfes Programm beenden.
setVisible(true);
}
}

public class LayoutTry
{ public static void main(String[] args)
{ JFrame f = new FlowTest(); // Ein FlowTest-Objekt erzeugen
}
}
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 93

Ziele:

Einfaches Programmschema mit `LayoutManager`

in der Vorlesung:

Erläuterung von Struktur und Funktion; wie im Beispiel `GraphicWarning`.

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.3

Verständnisfragen:

Man könnte auch beide Klassen zu einer zusammenfassen. Welche Vorteile haben die eine und die andere Struktur?

LayoutManager FlowLayout

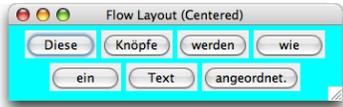
GP-93a

```
class FlowTest extends JFrame
{
    FlowTest ()
    {
        super("Flow Layout (Centered)");
        Container c = getContentPane(); c.setBackground(Color.cyan);

        c.setLayout(new FlowLayout(FlowLayout.CENTER));

        c.add(new JButton("Diese")); c.add(new JButton("Knöpfe"));
        c.add(new JButton("werden")); c.add(new JButton("wie"));
        c.add(new JButton("ein")); c.add(new JButton("Text"));
        c.add(new JButton("angeordnet."));

        setSize(350,100); setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
        setVisible(true);
    }
}
```



nach
Ändern
der Gestalt:



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 93a

Ziele:

FlowLayout kennenlernen

in der Vorlesung:

Beispiel erläutern

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.3

Übungsaufgaben:

Implementieren Sie die Klasse zusammen mit dem Schema von [Folie 93](#) und erproben Sie sie.

Verständnisfragen:

LayoutManager BorderLayout

GP-93b

```
class BorderTest extends JFrame
{
    BorderTest ()
    {
        super("Border Layout");
        Container c = getContentPane(); c.setBackground(Color.cyan);

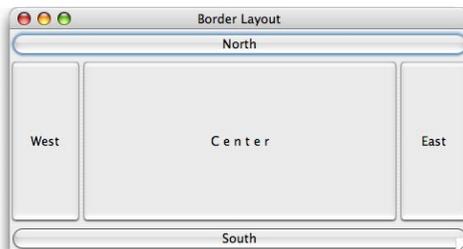
        c.setLayout(new BorderLayout());

        c.add(new JButton("North"), BorderLayout.NORTH);
        c.add(new JButton("East"), BorderLayout.EAST);
        c.add(new JButton("South"), BorderLayout.SOUTH);
        c.add(new JButton("West"), BorderLayout.WEST);
        c.add(new JButton("C e n t e r"), BorderLayout.CENTER);

        setSize(250,100); setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
        setVisible(true);
    }
}
```



nach
Ändern
der Gestalt:



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 93b

Ziele:

BorderLayout kennenlernen

in der Vorlesung:

Beispiel erläutern

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.3

Übungsaufgaben:

Implementieren Sie die Klasse zusammen mit dem Schema von [Folie 93](#) und erproben Sie sie.

Verständnisfragen:

LayoutManager GridLayout

```
class GridTest extends JFrame
{
    GridTest ()
    {
        super("Grid Layout");
        Container c = getContentPane(); c.setBackground(Color.cyan);

        c.setLayout(new GridLayout(4, 3));

        for (int i = 0; i < 12; i++)
            c.add(new JButton(String.valueOf(i)));

        setSize(250,100); setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
        setVisible(true);
    }
}
```



nach
Ändern
der Gestalt:



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 93c

Ziele:

GridLayout kennenlernen

in der Vorlesung:

- Beispiel erläutern
- weitere `LayoutManager` für Oberflächen mit komplexen Anordnungsregeln (*constraints*)
- `LayoutManager` für spezielle Arten von Oberflächen, z.B. Eingabeformulare

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.3

Übungsaufgaben:

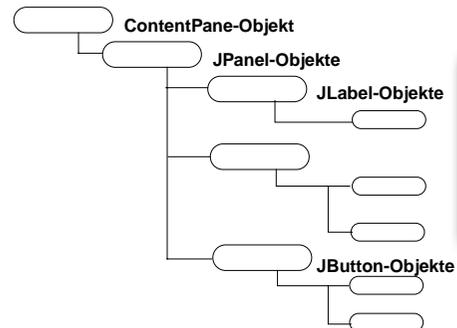
Implementieren Sie die Klasse zusammen mit dem Schema von [Folie 93](#) und erproben Sie sie.

Verständnisfragen:

4. Hierarchisch strukturierte Fensterinhalte

- **Zusammengehörige Komponenten** in einem Objekt einer `Container`-Unterklasse unterbringen (`JPanel`, `content pane` eines `JFrame`s oder selbstdefinierte Unterklasse).
- Anordnung der im `Container` gruppierten Objekte wird dann gemeinsam bestimmt, indem man dem `Container` einen geeigneten `LayoutManager` zuordnet.
- Mit `Container`-Objekten werden beliebig tiefe **Baumstrukturen** von Swing-Komponenten erzeugt. In der visuellen Darstellung sind sie **ineinander geschachtelt**.

JFrame-Objekt



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 94

Ziele:

Strukturierte Fensterinhalte entwerfen

in der Vorlesung:

- Struktur des Beispiels erläutern und begründen
- Objekt-Bäume: Relation "hat-ein"; Klassen-Bäume: Relation "ist-ein"
- Herstellung des Fensters ab [Folie 95](#)

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.4

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

- Was würde geschehen, wenn man statt der beiden oberen `JPanel`-Objekte nur eines verwenden würde?
- Und wenn man die beiden unteren `JPanel`-Objekte zusammenfassen würde?

Programm zu hierarchisch strukturiertem Fenster

```
import javax.swing.*; import java.awt.*;

class LabelContainer extends JPanel          // Klasse zur Herstellung von
{ LabelContainer (String[] words)          // Fließtext aus String-Array
  { super(new FlowLayout(FlowLayout.CENTER)); // Konstr. der Oberklasse
    for (int i = 0; i < words.length; i++) // legt LayoutManager fest
      add (new JLabel (words[i]));
  }
}

class LayoutComp extends JFrame // Fensterkonstr. erzeugt Komponentenbaum
{ LayoutComp (String title)
  { super(title);
    String[] message = {"Possible", "virus", "detected.", "Reboot",
                       "and", "run", "virus", "remover", "software"};
    JPanel warningText = new LabelContainer (message);

    ... Erzeugung des Komponentenbaumes einfügen ...

    setSize (180, 200); setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
    setVisible(true);
  }

  public static void main (String[] args)
  { JFrame f = new LayoutComp("Virus Warning"); }
}
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 95

Ziele:

Programmierung hierarchischer Fensterstrukturen

in der Vorlesung:

- Komponenten auf Container-Objekten unterbringen
- Wiederverwendung von Bibliotheksklassen: Vererbung und Erzeugung von Objekten der Bibliotheksklassen selbst
- `LayoutManager` zuordnen
- Eigenschaften des Wurzelobjektes

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.4

Übungsaufgaben:

Implementieren Sie das Programm und erproben Sie es.

Verständnisfragen:

Komponentenbaum erzeugen

```
// Text der Warnung im Array message zusammengefasst auf LabelContainer:
JPanel warningText = new LabelContainer (message);

// Überschrift als JPanel mit einem zentrierten JLabel:
JPanel header = new JPanel (new FlowLayout(FlowLayout.CENTER));
header.setBackground(Color.yellow);
header.add (new JLabel ("W a r n i n g"));

// Knöpfe im JPanel mit GridLayout:
JPanel twoButtons = new JPanel (new GridLayout(1, 2));
twoButtons.add (new JButton ("Wait"));
twoButtons.add (new JButton ("Reboot"));

// in der Fensterfläche mit BorderLayout zusammenfassen:
Container content = getContentPane();
content.setBackground(Color.cyan);
content.setLayout(new BorderLayout());
content.add(header, BorderLayout.NORTH);
content.add(warningText, BorderLayout.CENTER);
content.add(twoButtons, BorderLayout.SOUTH);
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 95a

Ziele:

Programmierung hierarchischer Fensterstrukturen

in der Vorlesung:

- Erläuterung zusammen mit [Folie 94](#), [Folie 95](#)
- `LayoutManager` bei der Erzeugung von Container-Objekten festlegen
- Unterscheidung zwischen Wurzelobjekt (`JFrame`-Objekt) und innerer Fensterfläche (Container-Objekt)

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.4

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

- Bei welchen Anweisungen bewirkt ein Vertauschen eine Veränderung der Fensterdarstellung?

5. Ereignisse an graphischen Benutzungsoberflächen

GP-96

Interaktion zwischen Bediener und Programmausführung über **Ereignisse (events)**:

- **Bedien-Operationen lösen Ereignisse aus**, z. B. Knopf drücken, Menüpunkt auswählen, Mauszeiger auf ein graphisches Element bewegen.
- **Programmausführung reagiert auf solche Ereignisse** durch Aufruf bestimmter Methoden

Aufgaben:

- **Folgen von Ereignissen** und Reaktionen darauf **planen und entwerfen**
Modellierung z. B. mit endlichen Automaten oder StateCharts
- **Reaktionen auf Ereignisse** systematisch implementieren
Swing: Listener-Konzept; Entwurfsmuster „Observer“ (aus AWT übernommen)

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 96

Ziele:

Einstieg in die Programmierung mit Ereignissen

in der Vorlesung:

Erläuterung der Begriffe und Aufgaben

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.1

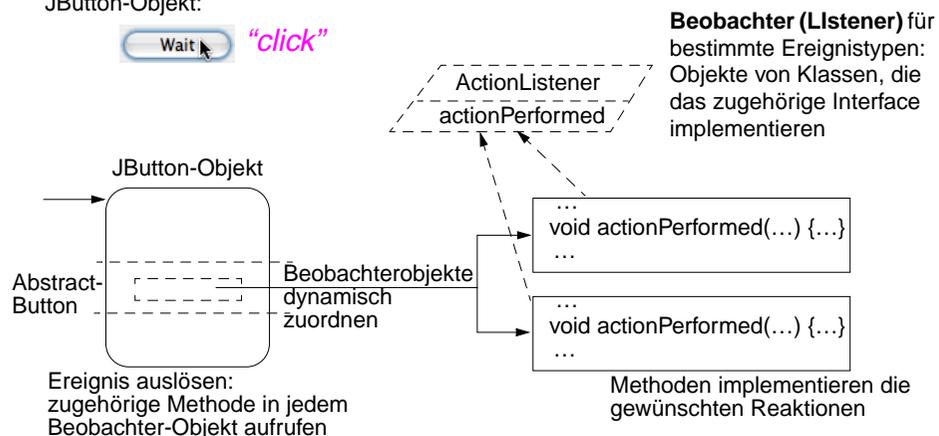
Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

„Observer“-Prinzip in der Ereignisbehandlung

GP-97

An Swing-Komponenten werden Ereignisse ausgelöst, z. B. ein ActionEvent an einem JButton-Objekt:



Entwurfsmuster „Observer“: Unabhängigkeit zwischen den Beobachtern und dem Gegenstand wegen Interface und dynamischem Zufügen von Beobachtern.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 97

Ziele:

Entwurfsmuster Observer zur Ereignisbehandlung kennenlernen

in der Vorlesung:

Erläuterung von Gegenstand und Beobachter auf der Ebene

- der Klassen
- der Objekte
- der Reaktion auf Ereignisse.
- Synonyme: Observer (Entwurfsmuster), Listener (Swing/AWT-Bibliothek), Beobachter (Deutsch)

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.2

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

- Welche anderen Möglichkeiten der objekt-orientierten Programmierung fallen Ihnen ein, um die Behandlung von Ereignissen durch Swing-Komponenten flexibel zu halten?
- Begründen Sie weshalb größere Unabhängigkeit durch das Entwurfsmuster erzielt wird.

Ereignisbehandlung für eine Schaltfläche

Im `java.awt.event` Package gibt es zum Ereignistyp `ActionEvent` ein Interface `ActionListener`:

```
public interface ActionListener extends EventListener
{ void actionPerformed (ActionEvent e);
}
```

Um auf das Anklicken der Schaltfläche zu reagieren, wird im Programm eine Klasse deklariert, die das Interface implementiert. Die Methode aus dem Interface wird mit der gewünschten Reaktion überschrieben:

```
class ProgramTerminator implements ActionListener
{ public void actionPerformed (ActionEvent e)
  { System.exit (0); }
}
```

Von dieser Klasse wird ein Objekt erzeugt und als Beobachter dem Schaltflächen-Objekt zugefügt:

```
JButton quitButton = new JButton("Quit");
quitButton.addActionListener (new ProgramTerminator());
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 97a

Ziele:

Programmiertechnik zum Konzept eines einfachen Listeners

in der Vorlesung:

- Rolle des Interfaces
- Zuordnung des Listener-Objektes erläutern

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.2

Verständnisfragen:

Wie realisiert man eine Listener-Klasse, die Änderungen an einer anderen Swing-Komponente auslöst, z.B. Klick auf einen Knopf ändert den Text oder die Farbe einer Beschriftung.

Programmiertechnik für Listener

Im `java.awt.event` Package gibt es zu jedem Ereignistyp `XXXEvent` ein Interface `XXXListener`:

```
public interface WindowListener extends EventListener
{ void windowActivated (WindowEvent); void windowClosed (WindowEvent);
  void windowClosing (WindowEvent); ... void windowOpened (WindowEvent);
}
```

Eine abstrakte Klasse `XXXAdapter` mit leeren Methodenimplementierungen:

```
public abstract class WindowAdapter implements WindowListener
{ public void windowActivated (WindowEvent) { } ...
  public void windowOpened (WindowEvent) { }
}
```

Anwendungen, die nicht auf alle Sorten von Methodenaufrufen des Interface reagieren, deklarieren eine Unterklasse und überschreiben die benötigten Methoden des Adapters, meist als innere Klasse, um den Zustand eines Objektes zu verändern:

```
class WindowCloser extends WindowAdapter
{ public void windowClosing (WindowEvent e)
  { System.exit (0); }
}
```

Zufügen eines Listener-Objektes zu einer Swing-Komponente:

```
f.addWindowListener (new WindowCloser());
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 98

Ziele:

Programmiertechnik zum Konzept der Listener

in der Vorlesung:

- Rolle von Interface und Adapter-Klasse
- Zuordnung des Listener-Objektes
- Beispiel für einen interaktiven Listener erläutern

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.2

Übungsaufgaben:

Überschreiben Sie weitere Methoden des Interface mit einfachen Reaktionen und erproben Sie sie.

Verständnisfragen:

Für welche Arten von Listener-Objekten werden keine Adapter-Klassen benötigt?

Innere Klassen

Innere Klassen können z. B. als Hilfsklassen zur Implementierung der umgebenden Klasse verwendet werden:

```
class List { ... static class Node { ... } ...}
```

Die `List`-Objekte und `Node`-Objekte sind dann **unabhängig voneinander**.

Es wird nur die Gültigkeit des Namens `Node` auf die Klasse `List` eingeschränkt.

In **inneren Klassen, die nicht `static`** sind, können Methoden der inneren Klasse auf Objektvariable der äusseren Klasse zugreifen. Ein Objekt der inneren Klasse ist dann immer in ein Objekt der äusseren Klasse eingebettet; z. B. die inneren `Listener` Klassen, oder auch:

```
interface Einnehmer { void bezahle (int n); }

class Kasse // Jedes Kassierer-Objekt eines Kassen-Objekts
{ private int geldSack = 0; // zahlt in denselben Geldsack

  class Kassierer implements Einnehmer
  { public void bezahle (int n)
    { geldSack += n; }
  }

  Einnehmer neuerEinnehmer ()
  { return new Kassierer (); }
}
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 98a

Ziele:

Zwei Arten innerer Klassen kennenlernen

in der Vorlesung:

- Die Klasse `Node` wird als Beispiel für eine Hilfsklasse gezeigt.
- Für das Beispiel "Kasse und Kassierer" wird an einem Programmstück gezeigt, wie ein Kassenobjekt Umgebung für Kassierer-Objekte ist.
- Erinnerung an die inneren Enumeration-Klassen aus GP1.

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 8.2

Übungsaufgaben:

Schreiben Sie ein Programmstück, das 2 Kassen-Objekte erzeugt und zu jedem mehrerer Kassierer-Objekte. Geben Sie Aufrufe von "bezahle" für die Kassierer an. Zeigen Sie an Objektdiagrammen die Verbindung der Objekte und die Wirkung der Aufrufe.

Verständnisfragen:

Anonyme Klasse

Meist wird zu der Klasse, mit der Implementierung der Reaktion auf einen Ereignistyp **nur ein einziges Objekt** benötigt:

```
class WindowCloser extends WindowAdapter
{ public void windowClosing (WindowEvent e)
  { System.exit (0); }
}
```

Zufügen eines `Listener`-Objektes zu einer Swing-Komponente:

```
f.addWindowListener (new WindowCloser());
```

Das lässt sich kompakter formulieren mit einer **anonymen Klasse**:

Die Klassendeklaration wird mit der `new`-Operation (für das eine Objekt) kombiniert:

```
f.addWindowListener
( new WindowAdapter ()
  { public void windowClosing (WindowEvent e)
    { System.exit (0); }
  }
);
```

In der `new`-Operation wird der **Name der Oberklasse** der deklarierten anonymen Klasse (hier: `WindowAdapter`) **oder** der **Name des Interface**, das sie implementiert, angegeben!

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 99

Ziele:

Java-Konstrukt "anonyme Klasse" verstehen

in der Vorlesung:

Erläuterung am Beispiel des `WindowListeners`

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 8.2, 11.2

Übungsaufgaben:

Variieren Sie das Beispiel, so dass

- mehrere `WindowListener`-Objekte ein Fenster-Objekt beobachten und dass
- ein `WindowListener`-Objekt mehrere Fenster-Objekte beobachtet

Verständnisfragen:

Reaktionen auf Buttons

Swing-Komponenten JButton, JTextField, JMenuItem, JComboBox,... lösen ActionEvents aus.

Sie werden von ActionListener-Objekten beobachtet, mit einer einzigen Methode:

```
public void actionPerformed (ActionEvent e) {...}
```

Beispiel der Virus-Warnung (Abweichung vom Stil im Buch Java Gently!):

```
import javax.swing.*; import java.awt.*; import java.awt.event.*;
class LayoutComp extends JFrame
{ private JButton waitButton, rebootButton; int state = 0;
  LayoutComp (String title)
  { ...
    waitButton.addActionListener // Listener für den waitButton
      ( new ActionListener () // anonyme Klasse direkt vom Interface
        { public void actionPerformed(ActionEvent e)
          { state = 1; setBackground(Color.red); } });
    rebootButton.addActionListener // Listener für den rebootButton
      ( new ActionListener ()
        { public void actionPerformed(ActionEvent e)
          { state = 2; setVisible(false); System.exit(0); } });
  } }
```

Die Aufrufe von setBackground und setVisible beziehen sich auf das umgebende LayoutComp-Objekt — nicht auf das unmittelbar umgebende ActionListener-Objekt.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 100

Ziele:

Button-Reaktionen im Zusammenhang des Beispiels

in der Vorlesung:

- Erläuterung der Beobachter-Klassen und -Objekte im Zusammenhang.
- Hinweis auf anonyme Klasse zu Interface;
- Einbettung der Klassen und ihrer Objekte;
- Abweichung vom Stil der zentralen Ereignisbehandlung für alle Komponenten eines Fensters.

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.2

Eingabe von Texten



Komponente JTextField: einzeiliger, edierbarer Text

Ereignisse: ActionEvent (wie bei JButton) ausgelöst bei der Eingabe von <Return>

einige Methoden (aus der Oberklasse JTextComponent):

String getText ()	Textinhalt liefern
void setText (String v)	Textinhalt setzen
void setEditable (boolean e)	Edierbarkeit festlegen
boolean isEditable ()	Edierbarkeit abfragen
void setCaretPosition (int pos)	Textcursor positionieren

Typischer ActionListener:

```
addActionListener
( new ActionListener ()
  { public void actionPerformed (ActionEvent e)
    { String str = ((JTextField) e.getSource()).getText(); ...
    } });
```

Eingabe von Zahlen: Text in eine Zahl konvertieren, Ausnahme abfangen:

```
int age;
try { age = Integer.parseInt (str); }
catch (NumberFormatException e) { ... } ...
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 101

Ziele:

JTextField als Eingabeelement

in der Vorlesung:

Erläuterungen der Ereignisbehandlung und der Methoden

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.1

Übungsaufgaben:

Stellen Sie die Eingabe der Programme aus dem ersten Teil der Vorlesung auf die sinnvolle Benutzung von Swing-Komponenten um.

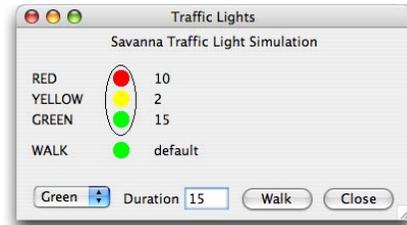
Verständnisfragen:

6. Beispiel: Ampel-Simulation

Aufgabe: Graphische Benutzeroberfläche für eine Ampel-Simulation entwerfen

Eigenschaften:

- Ampel visualisieren mit Knopf und Licht für Fußgänger (später auch animieren)
- Phasenlängen der Lichter einzeln einstellbar
- Einstellungen werden angezeigt



Entwicklungsschritte:

- Komponenten strukturieren
- zeichnen der Ampel (`paint` in eigener Unterklasse von `JComponent`)
- Komponenten generieren und anordnen
- Ereignisbehandlung entwerfen und implementieren

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 102

Ziele:

Aufgabenstellung für ein Anwendungsbeispiel

in der Vorlesung:

Erläuterungen dazu.
Beispiel ausführen.

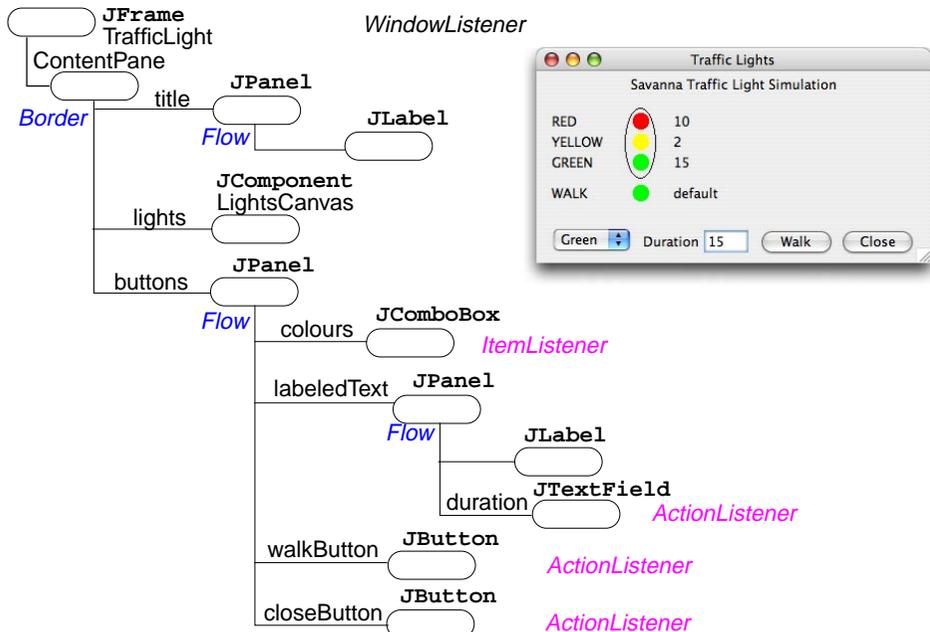
nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 10.3 (Example 10.5), 11.4 (Example 11.2)

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Objektbaum zur Ampel-Simulation



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 103

Ziele:

Struktur der Oberfläche entwerfen

in der Vorlesung:

- Elemente der Oberfläche erläutern
- Strukturentscheidungen begründen

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.4 (Example 11.2)

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Warum wird das `JPanel` `labeledText` eingeführt?

Programm zur Ampel-Simulation

Im Konstruktor der zentralen Klasse wird der **Objektbaum** hergestellt:

```
class TrafficLight extends JFrame
{
    // basiert auf: The Traffic Light program by J M Bishop Oct 1997

    // Objektvariable, auf die Listener zugreifen:
    private String[] message = // Phasendauer für jede Lampe als Text:
    { "default", "default", "default", "default" };
    private int light = 0; // die ausgewählte Lampe
    private LightsCanvas lights; // Enthält die gezeichnete Ampel

    public TrafficLight (String wt) // Konstruktor der zentralen Klasse
    { super (wt); // Aufbau des Objektbaumes:
      Container cont = getContentPane(); // innere Fensterfläche
      cont.setLayout (new BorderLayout ()); // Layout des Wurzelobjektes

      // Zentrierter Titel:
      JPanel title = new JPanel (new FlowLayout (FlowLayout.CENTER));
      title.add (new JLabel ("Savanna Traffic Light Simulation"));
      cont.add (title, BorderLayout.NORTH);

      // Die Ampel wird in einer getrennt definierten Klasse gezeichnet:
      lights = new LightsCanvas (message);
      cont.add (lights, BorderLayout.CENTER);
    }
}
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 104

Ziele:

Objektbaum konstruieren

in der Vorlesung:

- Objektvariable des Gegenstandsobjektes werden durch Objektmethoden der `Listener` verändert.
- Für gezeichnete Teile ist eine direkte Unterklasse von `JComponent` nötig.
- Hinweis auf Unterschiede zum Programm im Buch Java Gently

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.4 (Example 11.2)

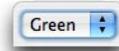
Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Auswahl-Komponente

Auswahl-Komponenten (`JComboBox`) lösen `ItemEvents` aus, wenn ein Element ausgewählt wird. Mit der Methode `itemStateChanged` kann ein `ItemListener` darauf reagieren:

```
String[] lightNames = { "Red", "Yellow", "Green", "Walk" };
JComboBox colours = new JComboBox (lightNames);
```



```
colours.addItemListener
( new ItemListener ()
{ public void itemStateChanged (ItemEvent e)
{ if (e.getStateChange() == ItemEvent.SELECTED)
{ String s = e.getItem().toString();

if (s.equals("Red")) light = 0;
else if (s.equals("Yellow")) light = 1;
else if (s.equals("Green")) light = 2;
else if (s.equals("Walk")) light = 3;
}
}
});
```



Über den `ItemEvent`-Parameter kann man auf das gewählte Element zugreifen.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 105

Ziele:

Anwendung der `JComboBox`-Komponente lernen

in der Vorlesung:

- Auf das Namensschema für `Events` hinweisen
- Informationsfluss über den `Event`-Parameter
- Zugriff auf die Objektvariable `light` erläutern
- Auf Abweichungen vom Buch Java Gently hinweisen

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.2 (Table 11.1)

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Zeichnen Sie Gegenstands- und Beobachterobjekt und -klassen und erläutern Sie daran die Zuweisung an die Objektvariable `light`.

Eingabe der Phasenlänge

Eingabe mit einem `JTextField`. Reaktion auf ein `ActionEvent`:

```
JPanel labeledText = new JPanel (new FlowLayout (FlowLayout.LEFT));
//fasst TextField und Beschriftung zusammen
labeledText.add(new JLabel("Duration"));

// Eingabeelement für die Phasendauer einer Lampe:
JTextField duration = new TextField (3);
duration.setEditable (true);

duration.addActionListener
( new ActionListener ()
{ public void actionPerformed (ActionEvent e)
{ // Zugriff auf den eingegebenen Text:
// message[light] = ((JTextField) e.getSource()).getText();
// oder einfacher:
message[light] = e.getActionCommand ();
lights.repaint(); // Die Zeichenmethode der gezeichneten Ampel
// wird erneut ausgeführt,
// damit der geänderte Text sichtbar wird.
} });
labeledText.add (duration);
```



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 106

Ziele:

Textein- und -ausgabe im Zusammenhang

in der Vorlesung:

- Informationsfluss vom Eingabeelement über den Event-Parameter zum `LightCanvas`-Objekt zeigen
- Auf Abweichungen vom Buch Java Lernen (Java Gently) hinweisen

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.4 (Example 11.2)

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Button-Zeile

Einfügen der **Button-Zeile** in den Objektbaum:

```
JButton walkButton = new JButton ("Walk");
// noch keine Reaktion zugeordnet

JButton closeButton = new JButton ("Close");
closeButton.addActionListener
( new ActionListener () // Programm beenden:
{ public void actionPerformed(ActionEvent e)
{ setVisible (false); System.exit (0); }
}
);

// Zusammensetzen der Button-Zeile:
JPanel buttons = new JPanel(new FlowLayout (FlowLayout.CENTER));
buttons.add (colours);
buttons.add (labeledText);
buttons.add (walkButton);
buttons.add (closeButton);

cont.add (buttons, BorderLayout.SOUTH);
} // TrafficLight Konstruktor

public static void main (String[] args) { JFrame f = ... }
} // TrafficLight Klasse
```



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 107

Ziele:

Die zentrale Klasse vervollständigen

in der Vorlesung:

- Erläuterungen dazu
- Kriterien für die Verwendung von lokalen Variablen, Objektvariablen für Komponenten

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.4 (Example 11.2)

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Ampel zeichnen und beschriften

Eine Unterklasse der allgemeinen Oberklasse `JComponent` für Swing-Komponenten stellt die **Zeichenfläche** bereit. Die Methode `paint` wird zum Zeichnen und Beschriften überschrieben:

```
class LightsCanvas extends JComponent
{ private String[] msg;
  LightsCanvas (String[] m)           // Die Array-Elemente enthalten die
  { msg = m; }                       // Phasendauern der Lampen als Text. Sie
                                     // können durch Eingaben verändert werden.
  public void paint (Graphics g)
  { super.paint(g);                  // Hintergrund der Komponente zeichnen
    g.drawOval (87, 10, 30, 68);     // darauf: Ampel zeichnen und beschriften
    g.setColor (Color.red);          g.fillOval (95, 15, 15, 15);
    g.setColor (Color.yellow);       g.fillOval (95, 35, 15, 15);
    g.setColor (Color.green);        g.fillOval (95, 55, 15, 15);
    g.fillOval (95, 85, 15, 15);     // walk Lampe ist auch grün

    g.setColor(Color.black);
    g.drawString ("RED", 15, 28);    g.drawString ("YELLOW", 15, 48);
    g.drawString ("GREEN", 15, 68); g.drawString ("WALK", 15, 98);
                                     // eingegebene Phasendauern der Lampen:
    g.drawString (msg[0], 135, 28); g.drawString (msg[1], 135, 48);
    g.drawString (msg[2], 135, 68); g.drawString (msg[3], 135, 98);
  } }
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 108

Ziele:

Auf einer `JComponent`-Komponente zeichnen

in der Vorlesung:

Erläuterungen zum Zeichnen und zur Änderung der Beschriftung

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.4 (Example 11.2)

Übungsaufgaben:

Implementieren Sie das Programm und experimentieren Sie damit.

Verständnisfragen:

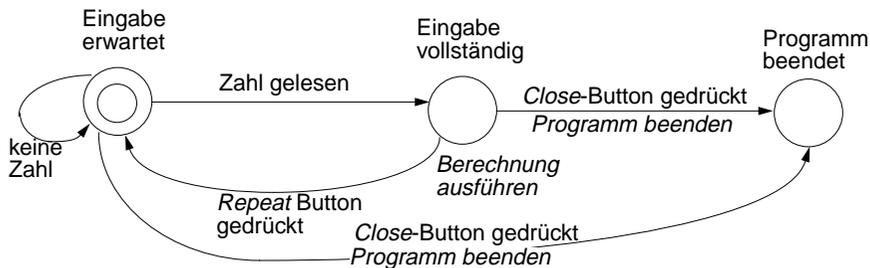
Welche weitere Methode sollte eine `JComponent`-Klasse überschreiben, damit sie sinnvoll mit einem `LayoutManager` zusammenarbeitet?

7. Entwurf von Ereignisfolgen

Die zulässigen **Folgen von Bedieneignissen und Reaktionen** darauf müssen für komplexere Benutzungsoberflächen geplant und entworfen werden.

Modellierung durch **endliche Automaten** (auch durch *StateCharts*)

- **Zustände** unterscheiden Bediensituationen (z. B. „Eingabe erwartet“, „Eingabe vollständig“)
- **Übergänge** werden durch Ereignisse ausgelöst.
- **Aktionen** können mit Übergängen verknüpft werden; Reaktion auf ein Ereignis
z. B. bei Eingabe einer Phasenlänge Ampel neu zeichnen, und
- **Aktionen** können mit dem Erreichen eines Zustandes verknüpft werden,
z. B. wenn die Eingabe vollständig ist, Berechnung beginnen.



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 109

Ziele:

Notwendigkeit zur Modellierung erkennen

in der Vorlesung:

Erläuterungen zu endlichen Automaten an dem Beispiel

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.4

nachlesen:

Vorlesung Modellierung

Übungsaufgaben:

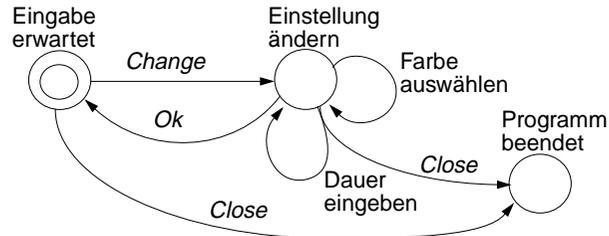
Verständnisfragen:

- Geben Sie zu dem Beispiel zulässige und unzulässige Ereignisfolgen an.

Unzulässige Übergänge

In manchen Zuständen sind **einige Ereignisse nicht als Übergang definiert**. Sie sind in dem Zustand **unzulässig**, z. B. „Farbe auswählen“ im Zustand „Eingabe erwartet“.

Beispiel: Ampel-Simulation erweitert um zwei Buttons **Change** und **Ok**:



Robuste Programme dürfen auch an unzulässigen Ereignisfolgen nicht scheitern. Verschiedene Möglichkeiten für **nicht definierte Übergänge**:

- Sie bleiben **ohne Wirkung**
- Sie bleiben ohne Wirkung und es wird eine **Erklärung** gegeben (Warnungsfenster).
- **Komponenten** werden so **deaktiviert**, dass unzulässige Ereignisse nicht ausgelöst werden können.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 110

Ziele:

Sinnvolle Ereignisfolgen planen

in der Vorlesung:

Erläuterung am Beispiel

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.4

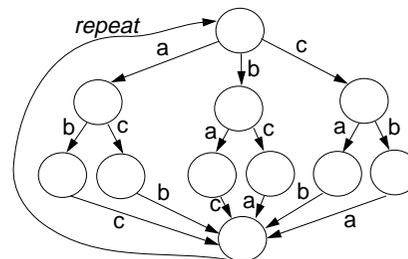
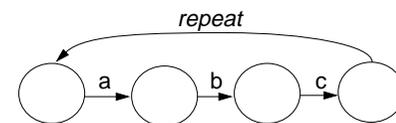
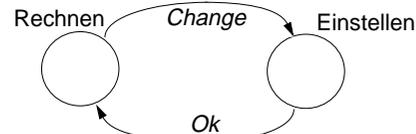
Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

- Geben Sie die unzulässigen Paare (*Zustand, Ereignis*) an.
- In welchen Zuständen oder bei welchen Übergängen muss man welche Komponenten deaktivieren?

Muster für Ereignisfolgen

- Verschiedene **Bedienungsarten** (mode):
Vorsicht: Nicht unnötig viele Zustände entwerfen. "Don't mode me in!"
- Festgelegte **sequentielle Reihenfolge**:
Vorsicht: Nicht unnötig streng vorschreiben. Bediener nicht gängeln.
- **Beliebige Reihenfolge** von Ereignissen:
Modellierung mit endlichem Automaten ist umständlich (Kombinationen der Ereignisse); einfacher mit *StateCharts*.
- **Voreinstellungen** (*defaults*) können Zustände sparen und Reihenfolgen flexibler machen.
Vorsicht: Nur sinnvolle Voreinstellungen.



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 111

Ziele:

Einige Regeln zum Entwurf von Ereignisfolgen

in der Vorlesung:

Erläuterungen und Beispiele dazu

nachlesen:

Vorlesungen: "Modellierung / (Endliche Automaten)", "Modellierung von Benutzungsschnittstellen" und "Implementation von Benutzungsschnittstellen"

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Implementierung des Ereignis-Automaten

Zustände ganzzahlig **codieren**; **Objektvariable** speichert den **augenblicklichen Zustand**:

```
private int currentState = initialState;
private static final int initialState = 0, settingState = 1, ...;
```

Einfache **Aktionen der Übergänge** bleiben in den Reaktionsmethoden der **Listener**;
Methodenaufruf für den Übergang in einen neuen Zustand zufügen:

```
okButton.addActionListener
( new ActionListener ()
{ public void actionPerformed(ActionEvent e)
{ message[light] = duration.getText();
  toState (initialState); } });
```

Aktionen der Zustände in **Übergangsmethode** platzieren, z. B. Komponenten (de)aktivieren:

```
private void toState (int nextState)
{ currentState = nextState;
  switch (nextState)
  { case initialState:
    lights.repaint();
    okButton.setEnabled(false); changeButton.setEnabled (true);
    colours.setEnabled (false); duration.setEnabled (false);
    break;
    case settingState:
    okButton.setEnabled(true); changeButton.setEnabled (false); ...
    break; } }
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 112

Ziele:

Systematische Implementierungstechnik

in der Vorlesung:

- Am Beispiel der Ampel-Simulation erläutern.
- Platzierung der Aktionen begründen.
- `switch`-Anweisung erklären
- Aktivierung und Deaktivierung von Komponenten zeigen (Folie 112a).

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 11.4

Übungsaufgaben:

Implementieren und erproben Sie das Programm.

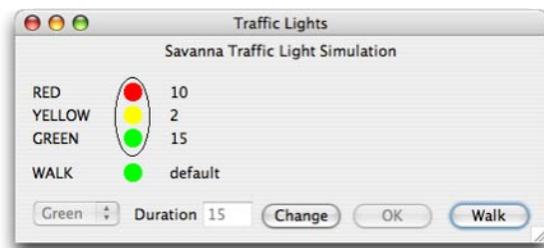
Verständnisfragen:

- Begründen Sie, wann Aktionen den Übergängen bzw. den Zuständen zugeordnet werden.

Ampel-Simulation mit kontrollierten Zustandsübergängen

Zwei Knöpfe wurden zugefügt:

Der **Change-Button** aktiviert die Eingabe, der **Ok-Button** schliesst sie ab.



Die Komponenten zur Farbauswahl, Texteingabe und der Ok-Knopf sind im gezeigten Zustand deaktiviert.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 112a

Ziele:

Illustration von Folie 112

in der Vorlesung:

Erläuterungen dazu

Verständnisfragen:

- In wie weit können Software-Werkzeuge (GUI-Builder) beim Programmieren von Benutzungsoberflächen helfen?