

8. Model/View-Paradigma für Komponenten

```
class Mitglied
{
  String name;
  Leisure hobby;
  boolean profi;
  String notiz;
  ...
}
```

Darstellung
der Werte

Änderung
der Werte

Model

View

Wechselwirkung:

- Komponenten der Benutzungsoberfläche (*view*) stellen Inhalte von Datenstrukturen (*model*) des Programms dar
- **Ziel:** Übereinstimmung zwischen Daten und ihrer Darstellung am Bildschirm **automatisch** sicherstellen

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 113

Ziele:

Beziehung zwischen Benutzungsoberfläche und Datenstrukturen des Programms kennenlernen

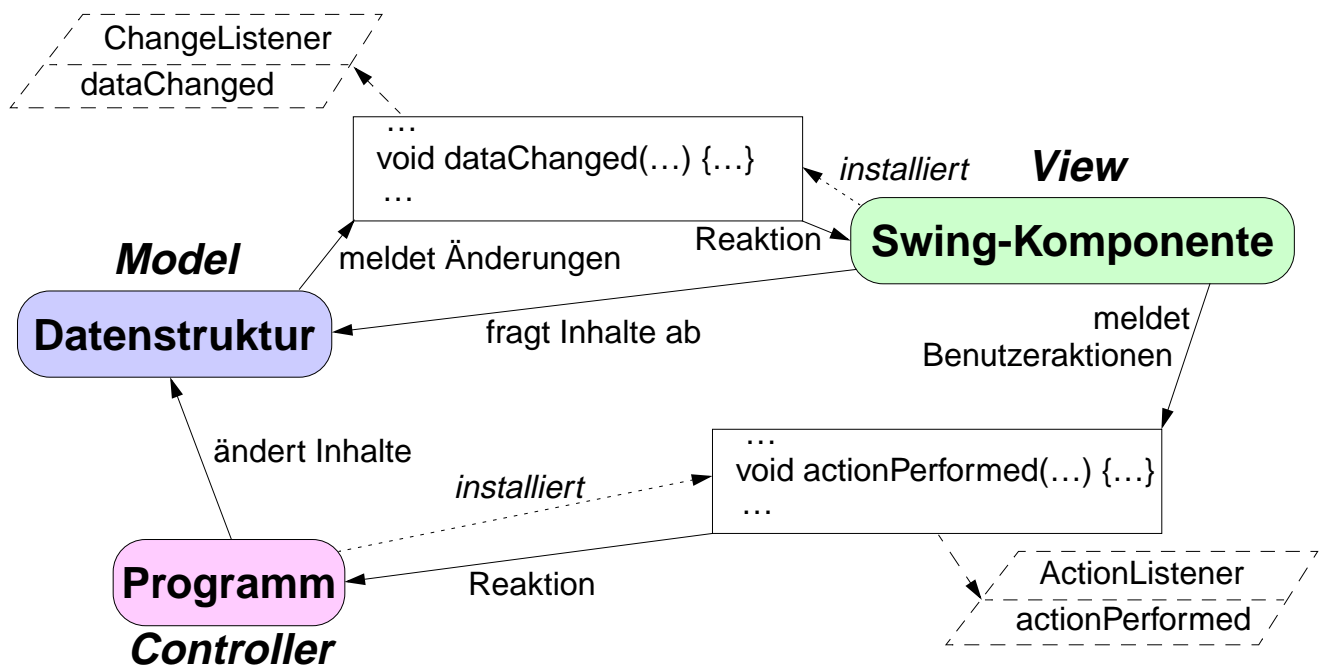
in der Vorlesung:

- Korrespondenz zwischen GUI-Komponenten und Objektvariablen
- Wertänderungen durch den Benutzer und durch das Programm

Verständnisfragen:

- Ist der Typ einer GUI-Komponente aus dem Typ der zugehörigen Objektvariable in der Datenstruktur direkt ersichtlich? Nennen Sie Beispiele für sinnvolle Alternativen für das gezeigte Beispiel.

Zusammenarbeit von Model, View und Programm



- Anwendung des "Observer"-Prinzips (wie bei der Ereignisbehandlung): eine (oder mehrere) Komponenten beobachten die Datenstruktur
- Datenstruktur ruft bei jeder Änderung zugehörige Methode in jedem Beobachter-Objekt auf

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 114

Ziele:

Überblick über den Verbund der drei kooperierenden Bestandteile bekommen

in der Vorlesung:

- Rolle und Aufgaben der drei Bestandteile erklären
- Zusammenhang mit dem MVC-Paradigma (Model-View-Controller)
- erneute Anwendung des Observer-Prinzips untersuchen

Verständnisfragen:

- Welche Rolle spielt die Swing-Komponente in den beiden Anwendungen des Observer-Prinzips?

Schematischer Aufbau von Model und View

```

class Model
{ // Datenstruktur mit Zugriffsmethoden
  private String data;
  String getData ()
  { return data; }
  void String setData (String s)
  { data = s;
    fireChangeEvent();
  }
  // Verwaltung der Listener
  ChangeListener[] listener;
  int count = 0;
  void addChangeListener
    (ChangeListener cl)
  { listener[count++] = cl; }
  void fireChangeEvent ()
  { for (int i=0; i<count; i++)
    listener[i].dataChanged();
  }
}

```

```

class View extends JComponent
{ private Model model;
  View (Model m)
  { model = m;
    model.addChangeListener(
      new RedrawListener());
  }
  ...
  class RedrawListener
    implements ChangeListener
  { public void dataChanged()
    { String s =
      model.getData();
      ...
      repaint();
    }
  }
}
interface ChangeListener
{ public void dataChanged(); }

```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 115

Ziele:

Einblick in die Realisierung von *Model*- bzw. *View*-Klassen gewinnen

in der Vorlesung:

- Verwaltung von *Listener*-Objekten in der *Model*-Klasse
- Registrierung eines *Listener*-Objekts in der *View*-Klasse
- resultierende Objektstruktur
- Interface *ChangeListener* als Bindeglied

Verständnisfragen:

- Für welche Swing-Komponenten wäre die gezeigte *Model*-Klasse geeignet?
- Was wären die zentralen Objektvariablen in *Model*-Klassen für die anderen Swing-Komponenten auf [Folie 87](#)?

Beispiel: Haushaltsbuch

Aufgabe: Programm zur Überwachung von Ausgaben im Haushalt entwerfen

Eigenschaften:

- speichert Geldbetrag (Summe der Ausgaben) für jede Kategorie
- Eingabe von Einzelbuchungen (+/−) und Löschen ganzer Kategorien
- Liste aller Kategorien mit Beträgen wird angezeigt



Entwicklungsschritte:

- Datenstruktur entwerfen
- Datenstruktur zum Datenmodell (*Model*) für eine Liste (`JList`) erweitern
- Komponenten strukturieren
- Komponenten generieren und anordnen
- Ereignisbehandlung entwerfen und implementieren

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 116

Ziele:

Gewünschte Funktionalität des Haushaltsbuch-Programms kennenlernen

in der Vorlesung:

- Benutzung und zentrale Konzepte des Programms (aus Anwendersicht) erläutern.
- Entwicklung in mehreren, überschaubaren Schritten planen.

Datenstruktur für Haushaltsbuch

Speicherung der Kategorien und Beträge in zwei parallel belegten Arrays;
zentrale Operation "*Buchung vornehmen*" und Abfragemethoden:

```
class ChequeBook
{ private String[] purposes = new String[20]; // Namen der Kategorien
  private int[] amounts = new int[20]; // Geldbeträge dazu
  private int entries = 0; // Anzahl Einträge

  void addTransaction (String p, int a)
  { if (p.length() == 0 || a == 0) return; // keine sinnvolle Buchung
    for (int i = 0; i < entries; i++)
      { if (purposes[i].equals(p)) // Kategorie bereits vorhanden
        { amounts[i] += a; return; } // Geldbetrag anpassen
      }
    int index = entries; entries += 1; // neue Kategorie anfügen
    purposes[index] = p; amounts[index] = a;
  }

  int getEntries () // Abfragemethoden: Anzahl Einträge
  { return entries; }

  int getAmount (int index) // Geldbetrag eines Eintrags
  { return amounts[index]; }

  String getPurpose (int index) // Kategorienname eines Eintrags
  { return purposes[index]; }
}
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 117

Ziele:

Entwicklung einer geeigneten Datenstruktur

in der Vorlesung:

- Bedeutung der Objektvariablen erklären
- Realisierung der Änderungsoperation erläutern

Übungsaufgaben:

Erweitern Sie die Klasse um eine Operation zum Löschen einer Kategorie.

Verständnisfragen:

- Welche Invarianten gelten für diese Datenstruktur?
- Beschreiben Sie alternative Implementierungen der Datenstruktur.

Model für JList-Komponenten

Das `Interface ListModel` im Package `javax.swing` beschreibt die Anforderungen an das Datenmodell für eine graphisch dargestellte Liste (`JList`-Objekt):

```
public interface ListModel
{ // Verwaltung von Swing-Komponenten, die das Model beobachten:
  void addListDataListener (ListDataListener ldl);
  void removeListDataListener (ListDataListener ldl);
  int getSize (); // Abfrage der Daten durch das JList-Objekt
  Object getElementAt (int index); // Abfrage eines Eintrags
}
```

Die **abstrakte Klasse AbstractListModel** implementiert das An- und Abmelden von `ListDataListener`-Objekten und ergänzt Methoden, um diese zu benachrichtigen:

```
public abstract class AbstractListModel implements ListModel
{ public void addListDataListener (ListDataListener ldl) { ... }
  public void removeListDataListener (ListDataListener ldl) { ... }
  protected void fireContentsChanged (Object src, int from, int to)
  { ... } // ruft Methode contentsChanged() in allen Listenern auf
  protected void fireIntervalAdded (...) { ... }
  protected void fireIntervalRemoved (...) { ... }
}
```

Die `firexxx`-Methoden korrespondieren mit den Methoden im `Interface ListDataListener`: `contentsChanged(ListDataEvent e)`, `intervalAdded(...)`, `intervalRemoved(...)`.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 117a

Ziele:

Zusammenhang zwischen Interface und abstrakter Oberklasse für ein `JList-Model` verstehen.

in der Vorlesung:

- Verwaltungs- und Abfrageoperationen im Interface
- Implementierung der Verwaltungsoperationen in der abstrakten Klasse
- Zusammenhang zwischen den `fireXXX`-Methoden und den Methoden in den `ListDataListener`-Objekten

Verständnisfragen:

- Warum gibt es mehrere (drei) verschiedene Arten von Benachrichtigungen in einem `JList-Model`?

Model für Haushaltsbuch

Erweitern die Datenstruktur zum Datenmodell für eine Liste:

- **Abfragemethoden** für `JList`-Objekt hinzufügen.
- **Benachrichtigung** der Listener in den Operationen ergänzen, die die Datenstruktur verändern.

```
class ChequeBook extends AbstractListModel // neue Oberklasse
{ private ...; // Objektvariablen bleiben unverändert
  public int getSize ()
  { return entries; }
  public Object getElementAt (int index)
  { return purposes[index] + ": " + String.valueOf(amounts[index]); }
  void addTransaction (String p, int a)
  { if (p.length() == 0 || a == 0) return; // keine sinnvolle Buchung
    for (int i = 0; i < entries; i++)
    { if (purposes[i].equals(p)) // Kategorie bereits vorhanden
      { amounts[i] += a; // Geldbetrag anpassen
        fireContentsChanged(this, i, i); // Beobachter informieren
        return;
      }
    }
    int index = entries; entries += 1; // neue Kategorie anfügen
    purposes[index] = p; amounts[index] = a;
    fireIntervalAdded(this, index, index); // Beobachter informieren
  } ... } // restliche Abfragemethoden bleiben unverändert
```

Auto: 230
Telefon: 35
Kino: 20
Essen: 55

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 117b

Ziele:

Unterschiede zwischen der reinen Datenstruktur und einer *Model*-Klasse erkennen.

in der Vorlesung:

- Beiträge der abstrakten Oberklasse zusammenfassen.
- Zusammenhang zwischen neuen Abfragemethoden und resultierender Darstellung erläutern.
- Regeln zum Einfügen von Benachrichtigungsoperationen.

nachlesen:

erste Version der Datenstruktur auf [Folie 117](#)

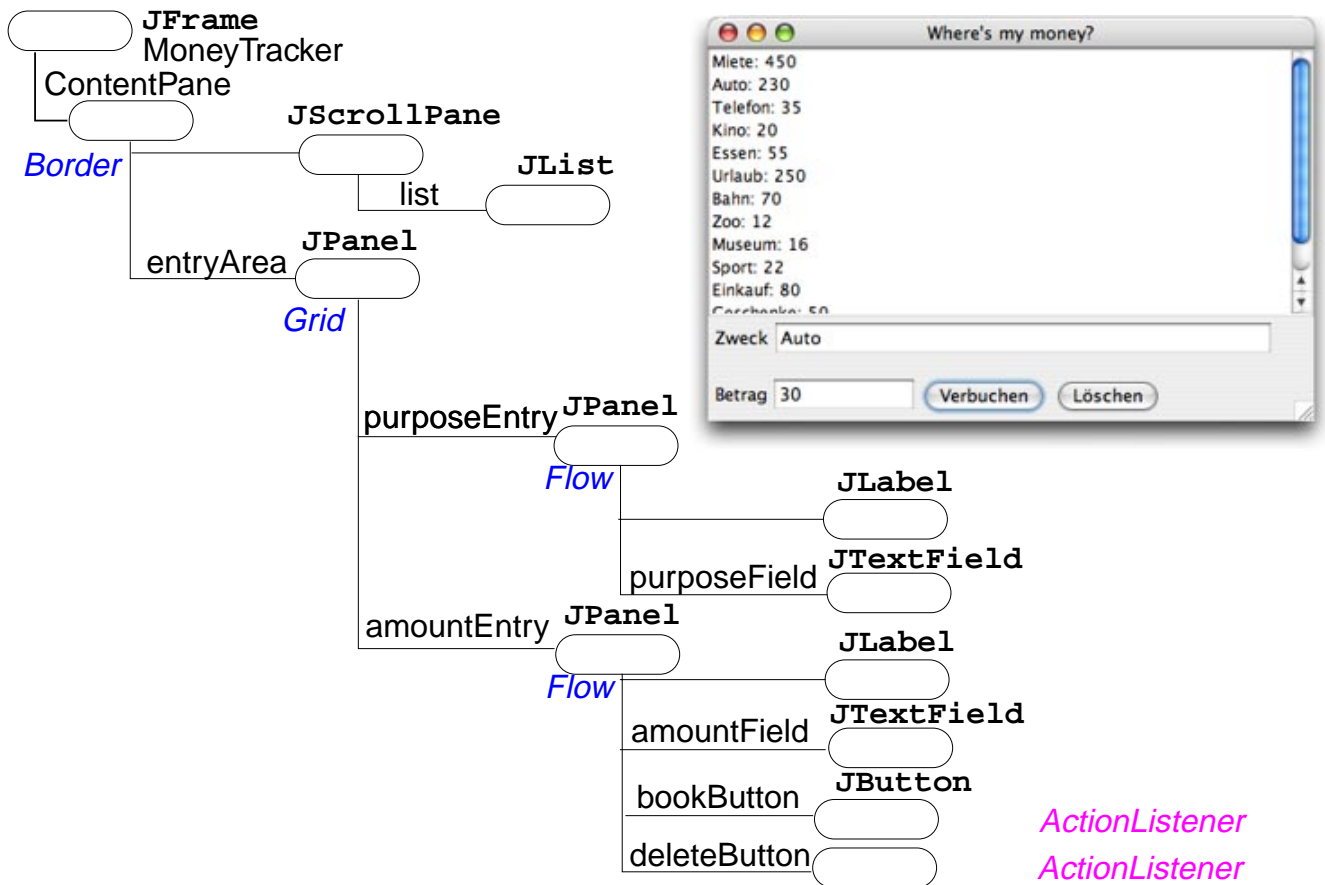
Übungsaufgaben:

Fügen Sie die notwendigen Benachrichtigungsoperationen in die zusätzliche Operation zum Löschen einer Kategorie ein.

Verständnisfragen:

- Warum ist der Zeitpunkt zu dem die Benachrichtigung der `Listener`-Objekte erfolgt kritisch?

Objektbaum zum Haushaltsbuch



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 118

Ziele:

Struktur der Oberfläche entwerfen

in der Vorlesung:

- Elemente der Oberfläche erläutern.
- Strukturentscheidungen begründen.

Programm zum Haushaltsbuch

```

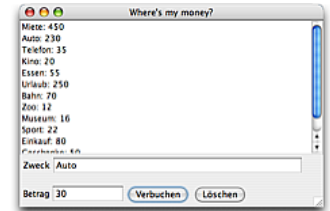
class MoneyTracker extends JFrame
{
    private ChequeBook listData; private JList list;
    private JTextField purposeField, amountField;

    MoneyTracker (String title, ChequeBook data)
    {
        super(title); listData = data;
        list = new JList(listData); // Liste erzeugen und mit Model verbinden
        list.setSelectionMode(ListSelectionModel.SINGLE_SELECTION);

        JPanel purposeEntry = new JPanel(new FlowLayout(...));
        purposeEntry.add(new JLabel("Zweck"));
        purposeField = new JTextField(30);
        purposeEntry.add(purposeField);
        JPanel amountEntry = new JPanel(...); ... // Komponenten einfügen
        JPanel entryArea = new JPanel(new GridLayout(2, 1));
        entryArea.add(purposeEntry); entryArea.add(amountEntry);
        Container content = getContentPane();
        content.setLayout(new BorderLayout());
        content.add(new JScrollPane(list), BorderLayout.CENTER);
        content.add(entryArea, BorderLayout.SOUTH);
        ... setVisible(true); // Eigenschaften des Fensters einstellen
    }

    public static void main (String[] args)
    {
        ChequeBook myMoney = new ChequeBook();
        JFrame f = new MoneyTrackerB("Where's my money?", myMoney);
    }
}

```



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 119

Ziele:

Objektbaum konstruieren

in der Vorlesung:

- Regeln für die Wahl von lokaler Variable oder Objektvariable für GUI-Komponenten anwenden.
- Beziehung zwischen Fenster-Objekt und *Model* untersuchen.

nachlesen:

Plan für den Objektbaum auf [Folie 118](#)

Verständnisfragen:

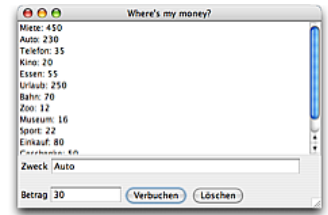
- Wie könnte das Programm so erweitert werden, dass mehrere Haushaltsbuch-Fenster angezeigt werden? Welche zwei Varianten sind denkbar?

Implementierung der Ereignisbehandlung

Methoden aufrufen, die **Änderungen am Datenmodell** vornehmen:

```
class MoneyTracker extends JFrame
{ private ChequeBook listData; private JList list;
  private JTextField purposeField, amountField;

  MoneyTracker (String title, ChequeBook data)
  { super(title); listData = data;
    list = new JList(listData);           // Liste erzeugen und mit Model verbinden
    ...
    JPanel amountEntry = new JPanel(...); ... // Komponenten einfügen
    JButton bookButton = new JButton("Verbuchen");
    amountEntry.add(bookButton); ...
    bookButton.addActionListener(new ActionListener()
    { public void actionPerformed (ActionEvent e) // Reaktion auf Klick
      { String purpose = purposeField.getText(); // Werte auslesen
        String amount = amountField.getText();
        int money;
        try
        { money = Integer.parseInt(amount); } // Geldbetrag in Zahl wandeln
        catch (NumberFormatException nfe)
        { money = 0; } // keine Zahl: 0 annehmen
        listData.addTransaction(purpose, money); // Modell verändern
      }
    });
    ... setVisible(true); // Rest des Fensters aufbauen
  } ... }
```



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 120

Ziele:

Schema für den Aufruf von *Model*-Operationen in *Listener*-Objekten

in der Vorlesung:

- Anonyme innere Klasse zur Ereignisbehandlung
- Konvertierung der Benutzereingaben
- Beziehung zwischen *Listener*-Objekt, *Fenster*-Objekt und *Model* untersuchen.

nachlesen:

Aufbau des Objektbaums auf [Folie 119](#)

Übungsaufgaben:

- Vervollständigen und erproben Sie das Programm.
- Ergänzen Sie die fehlende Ereignisbehandlung für den "Löschen"-Knopf.

Verständnisfragen:

- Welche anderen Reaktionen auf Fehleingaben des Benutzers wären denkbar bzw. sinnvoll?

Anpassung der Darstellung durch Renderer-Objekte

```

class MoneyTracker extends JFrame
{
    ...
    MoneyTracker (String title, ChequeBook data, ListCellRenderer render)
    {
        super(title); listData = data;
        list = new JList(listData); // Liste erzeugen und mit Model verbinden
        list.setSelectionMode(ListSelectionModel.SINGLE_SELECTION);
        list.setCellRenderer(render); ... // eigenes Renderer-Objekt anschliessen
    }

    public static void main (String[] args)
    {
        ChequeBook myMoney = new ChequeBook();
        JFrame f = new MoneyTracker("Where's my money?", myMoney,
                                    new BalanceRenderer(myMoney)); }
    }

class BalanceRenderer implements ListCellRenderer
{
    private ChequeBook entries;
    BalanceRenderer (ChequeBook data) { entries = data; }
    public Component getListCellRendererComponent (JList list, Object value,
                                                    int index, boolean isSelected, boolean cellHasFocus)
    {
        JLabel lab = new JLabel("*** " + value.toString());
        if (isSelected) { ... } else { ... }
        int amount = entries.getAmount(index);
        if (amount < 0) lab.setForeground(Color.green);
        else if (amount > 500) lab.setForeground(Color.red);
        ... lab.setOpaque(true); return lab;
    }
}

```



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 121

Ziele:

Flexibilität durch Auslagerung von Methoden in separate Hilfsobjekte

in der Vorlesung:

- anpassbare Darstellung von Listeneinträgen durch austauschbare Renderer-Objekte
- resultierende Objektstruktur
- Bedeutung des Interface `ListCellRenderer` und der Operation `getListCellRendererComponent()`

nachlesen:

bisherige Version des Haushaltsbuch-Programms auf [Folie 119](#)

Übungsaufgaben:

Erweitern Sie das Programm so, dass zwei Fenster auf dasselbe *Model*-Objekt, jedoch mit unterschiedlicher Darstellung der Liste geöffnet werden.

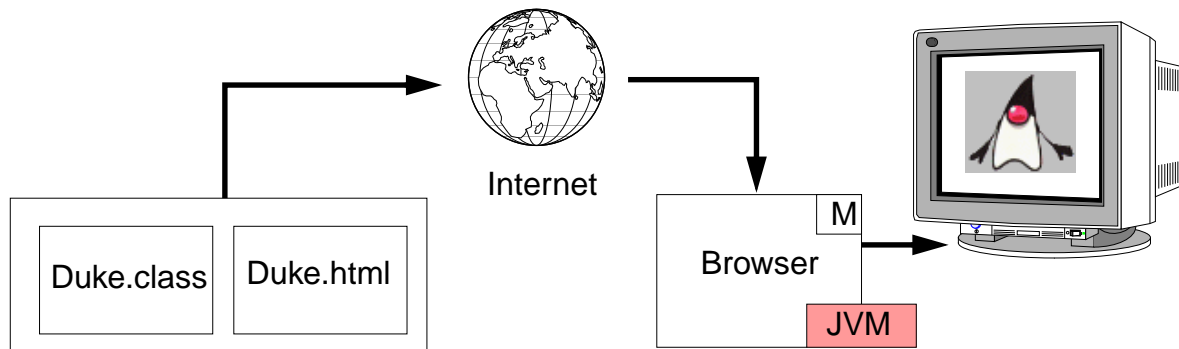
Verständnisfragen:

- Wie viele `JLabel`-Objekte erzeugt das `Renderer`-Objekt in der gezeigten Form?
- Wie und wie weit kann man die Anzahl erzeugter Objekte verringern? Ist das bedenkenlos möglich?

9. Applets

Applet (small application):

- kleines Anwendungsprogramm in Java für eine spezielle Aufgabe,
- an eine WWW-Seite (world wide web) gekoppelt;
- das Applet wird mit der WWW-Seite über das Internet übertragen;
- der Internet Browser (Werkzeug zum Navigieren und Anzeigen von Informationen) arbeitet mit einer Java Virtual Machine (JVM) zusammen; sie führt eintreffende Applets aus.



Programm (Java-Applet) wird übertragen, läuft beim Empfänger, bewirkt dort Effekte.
Applets benutzen JVM und Java-Bibliotheken des Empfängers.

© 2005 bei Prof. Dr. Uwe Kastens

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 124

Ziele:

Prinzip der Applets im Internet

in der Vorlesung:

- Begriffe erläutern
- Applet vorführen [Catch the Duke](#)
- Applet vorführen [Traffic Lights](#)

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 12.1

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

- Welche Vorteile hat es, ein Programm beim Empfänger statt beim Sender auszuführen?
- Welche Nachteile?

Programmierung von Applets

Applets werden wie Programme mit Swing-Benutzungs Oberfläche geschrieben, aber:

- Die Hauptklasse ist Unterklasse von `JApplet` statt von `JFrame`.
- Es gibt die Methode `main` nicht.
- `System.exit` darf nicht aufgerufen werden.
- Die Methode `public void init ()` tritt an die Stelle des Konstruktors.
- Ein- und Ausgabe mit Swing-Komponenten statt mit Dateien.

Programmschema: Fenster mit Zeichenfläche (GP-88):

```
class WarningApplet extends JApplet
{
    ...
    public void paint (Graphics g)
    { ... auf g schreiben und zeichnen ... }
}
```

Programmschema: Bedienung mit Swing-Komponenten (GP-103):

```
class TrafficLight extends JApplet
{
    public void init ()
    { ... Objektbaum mit Swing-Komponenten aufbauen ... }
    ...
}
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 125

Ziele:

Programmstruktur von Applets kennenlernen

in der Vorlesung:

Begründung der Strukturen

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 12.1

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Warum ist Datei-E/A für Applets nicht sinnvoll?

Applet-Methoden

Die Klasse `JApplet` liegt in der Hierarchie der graphischen Komponenten:

```

java.awt.Component
  java.awt.Container
    java.awt.Panel
      java.awt.Applet
        javax.swing.JApplet
  
```

`JApplet` definiert Methoden ohne Effekt zum Überschreiben in Unterklassen:

<code>void init ()</code>	wird aufgerufen, wenn das Applet ... geladen wird
<code>void start ()</code>	seine Ausführung (wieder-)beginnen soll
<code>void stop ()</code>	seine Ausführung unterbrechen soll
<code>void destroy ()</code>	das Applet beendet wird

Methoden zum Aufruf in Unterklassen von `JApplet`, z. B.

<code>void showStatus (String)</code>	Text in der Statuszeile des Browsers anzeigen
<code>String getParameter (String)</code>	Wert aus HTML-Seite lesen

Weitere Methoden aus Oberklassen, z. B.

<code>void paint (Graphics g)</code>	auf <code>g</code> schreiben und zeichnen (aus <code>Container</code>)
--------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 126

Ziele:

Wichtige Methoden für die Applet-Programmierung kennenlernen

in der Vorlesung:

- `JApplet` in die Hierarchie einordnen
- Methoden erläutern

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 12.1

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

In welcher Verwandtschaftsbeziehung steht `JApplet` zu `Window`, `Frame`, `JFrame` und zu `Applet`?

Applets zu HTML-Seiten

HTML (Hypertext Markup Language):

- Sprache zur Beschreibung formatierter, strukturierter Texte und deren Gestaltung
- Standardsprache zur Beschreibung von Internet-Seiten
- Einfache Sprachstruktur: Marken `<hr>` und Klammern ` ... `, ` ... ` mit bestimmter Bedeutung, z. B.

```
Wir unterscheiden
<ul>
  <li>diesen Fall,</li>
  <li>jenen Fall</li>
</ul>
und viele andere Fälle.
<hr>
```

Wir unterscheiden

- diesen Fall,
 - jenen Fall
- und viele andere Fälle.
-

Ein Applet wird auf einer HTML-Seite aufgerufen, z. B.

```
<title>Catch the Duke!</title>
<hr>
<applet code="CatchM.class" width="300" height="300">
</applet>
```

Beim Anzeigen der HTML-Seite im Browser oder Appletviewer wird das Applet auf einer Fläche der angegebenen Größe ausgeführt.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 127

Ziele:

HTML-Seite für Applets verstehen

in der Vorlesung:

- HTML-Sprache kurz erläutern
- HTML-Text zeigen
- Unterschied zu WYSIWIG-Textsystemen (What-you-see-is-what-you-get)

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 12.1

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Finden Sie mindestens 5 verschiedenen HTML-Klammern und geben Sie deren Bedeutung an.

Java-Programm in Applet umsetzen

Ein Java-Programm kann man in folgenden Schritten in ein Applet transformieren:

1. Alle Datei-E/A in Benutzung von Swing-Komponenten umsetzen, z. B. `System.out.println(...)` in `g.drawString(...)` in der Methode `paint`.
 2. Programm nicht anhalten, `System.exit`-Aufrufe und `close`-Button bzw. Aufrufe von `setDefaultCloseOperation` entfernen.
 3. Layoutmanager ggf. explizit wählen, Vorgabe ist `BorderLayout` (wie bei `JFrame`).
 4. `javax.swing.JApplet` importieren, Hauptklasse als Unterklasse von `JApplet` definieren
 5. Konstruktor durch `init`-Methode ersetzen; darin wird der Objektbaum der Komponenten aufgebaut.
 6. `main`-Methode entfernen; die Hauptklasse des Java-Programms entfällt einfach, wenn sie nur die `main`-Methode enthält und darin nur das `JFrame`-Objekt erzeugt und platziert wird.
 7. HTML-Datei herstellen mit `<applet>`-Element zur Einbindung der `.class`-Datei.
 8. Testen des Applets; erst mit dem `appletviewer` dann mit dem Browser.
- siehe Beispiel Ampel-Simulation GP-104 bis 108.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 128

Ziele:

Einfache Umsetzungsregeln lernen

in der Vorlesung:

Erläuterungen dazu am Beispiel

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 12.1

Übungsaufgaben:

Wandeln Sie das Java-Programm zur Ampel-Simulation in ein Applet um. Welche der Schritte sind nötig?

Verständnisfragen:

Wie muss die Hauptklasse eines Java-Programms beschaffen sein, damit sie für das Applet einfach entfallen kann?

Parameter zum Start des Applet

Dem Applet können zum Aufruf von der HTML-Seite Daten mitgegeben werden.

Notation: Paare von Zeichenreihen für Parametername und Parameterwert

```
<param name="Parametername" value="Parameterwert">
```

eingesetzt im Applet-Aufruf:

```
<applet code="CoffeeShop.class" width="600" height="200">  
<param name="Columbian" value="12">  
<param name="Java" value="15">  
<param name="Kenyan" value="9">  
</applet>
```

Im Applet auf die Parameterwerte zugreifen:

```
preis = Integer.parseInt (getParameter ("Java"));
```

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 129

Ziele:

Technik der Applet-Parameter kennenlernen

in der Vorlesung:

Erläuterungen dazu

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 12.2

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Unter welchen Umständen sind solche Parameter sinnvoller als Programmkonstante?

Sicherheit und Applets

Beim Internet-Surfen kann man nicht verhindern, dass fremde Applets auf dem eigenen Rechner ausgeführt werden. Deshalb sind ihre **Rechte i. a. stark eingeschränkt**:

Operation	Java Programm	Applet im <code>appletviewer</code>	lokales Applet im Browser	fremdes Applet im Browser
lokale Datei zugreifen	X	X		
lokale Datei löschen	X			
anderes Programm starten	X	X		
Benutzernamen ermitteln	X	X	X	
zum Sender des Applet verbinden	X	X	X	X
zu anderem Rechner verbinden	X	X	X	
Java-Bibliothek laden	X	X	X	
<code>System.exit</code> aufrufen	X	X		
Pop-up Fenster erzeugen	X	X	X	X

Diese Einstellungen der Rechte können im Browser geändert werden.

Man kann auch **signierten Applets** bestimmter Autoren weitergehende Rechte geben.

Außerdem wird der **Bytecode** jeder Klasse auf Konsistenz **geprüft**, wenn er in die JVM geladen wird.

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 130

Ziele:

Rechte der Applets im Vergleich

in der Vorlesung:

- Erläuterungen und Begründungen dazu
- Java Web Start als Alternative für "automatische" Programminstallation

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 12.2

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

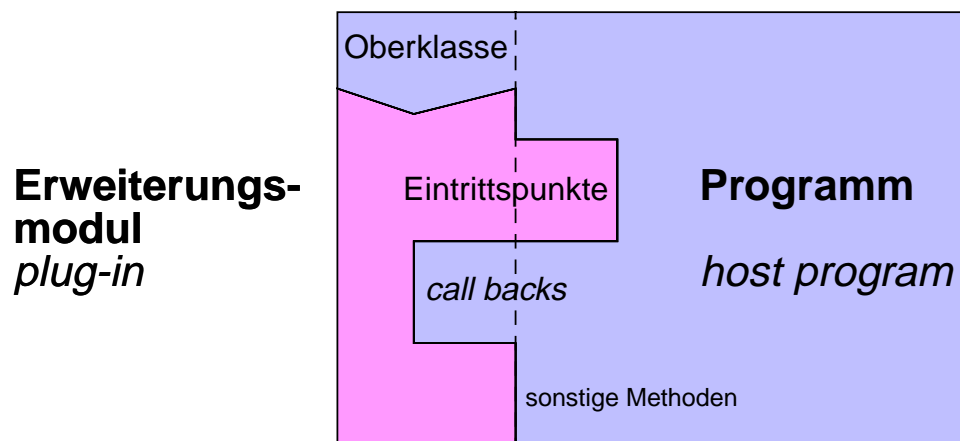
Warum ist es einem Applet nicht erlaubt, lokale Dateien zu lesen?

Applets als Beispiel für Erweiterungsmodule (*plug-ins*)

Erweiterungsmodule (*plug-ins*) sind keine selbständigen Programme, sondern werden in ein anderes Programm (*host program*) eingebettet, um dessen Funktionalität zu erweitern.

Zusammenarbeit zwischen Erweiterungsmodul und Programm basiert (in der Regel) auf:

- fest vorgegebener (abstrakter) Oberklasse für das Erweiterungsmodul
- Methoden, die das Modul unbedingt anbieten muss (Eintrittspunkte)
- Methoden, die das Programm speziell für solche Module bereitstellt (*call backs*, *services*)
- sonstigen Methoden des Programms, die auch zur Verwendung in Erweiterungsmodulen geeignet sind



Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 / Folie 130a

Ziele:

Schnittstelle zwischen Erweiterungsmodul und Programm kennenlernen

in der Vorlesung:

- Erläuterung der unterschiedlichen Bestandteile der Schnittstelle
- Applets als Erweiterungsmodule des Web-Browsers
- Erweiterungsmodule für die Java-Bildverarbeitung ImageJ

nachlesen:

Judy Bishop: Java lernen, 2.Aufl., Abschnitt 12.2

Übungsaufgaben:

Verständnisfragen:

Woraus besteht die Schnittstelle, wenn man ein gewöhnliches Java-Programm als Erweiterungsmodul der Java-Laufzeitumgebung (bzw. des Betriebssystems) auffasst?