

# Grundlagen der Programmierung II SS 2005

Dr. Michael Thies

## Ziele der Vorlesung

### Ziele der Vorlesung Grundlagen der Programmierung II

Die Studierenden sollen

- **graphische Bedienungsflächen** 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.

## Inhalt

<i>Nr. d. Vorl.</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Abschnitte in „Java lernen, 2. Auflage“</i>
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. Ereignisse an graphischen Benutzungsoberflächen	10.3, 11.1
5	Eingabeverarbeitung	11.1
6	6. Beispiel: Ampelsimulation	10.5
7	7. Entwurf von Ereignisfolgen	11.4
8	8. Model/View-Paradigma für Komponenten	—
9	9. Java-Programme in Applets umsetzen	12.1, 12.2
10	10. Parallele Prozesse, Grundbegriffe, Threads	13.1, 13.2
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	

## 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**

# Elektronisches Skript: Startseite

Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005

http://ag-kastens.upb.de/lehre/material/gpii/

UNIVERSITÄT PADERBORN  
Die Universität der Informationsgesellschaft

Fachgruppe Kastens > Lehre > Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005

**Vorlesung Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005**

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

SUCHEN:

Generiert mit Camelot | Probleme mit Camelot? | Geändert am: 01.04.2005

# Elektronisches Skript: Folien im Skript

Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 - Folie 87

http://ag-kastens.upb.de/lehre/material/gpii/folien/Folie87.html

UNIVERSITÄT PADERBORN  
Die Universität der Informationsgesellschaft

Fachgruppe Kastens > Lehre > Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 > Folienverzeichnis >

**Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 - Folie 87**

**Graphische Darstellung von Swing-Komponenten**

GP-47

Label JLabel  
JButton  
JCheckBox  
JRadioButton  
JComboBox  
JList  
JTextArea  
JTextField

JScrollPane  
JPanel  
JOptionPane  
JFileChooser

JSlider

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 Camelot | Probleme mit Camelot? | Geändert am: 04.04.2005

Open "http://ag-kastens.upb.de/lehre/material/gpii/folien/Folie87.html" in a new tab

# Elektronisches Skript: Organisation der Vorlesung

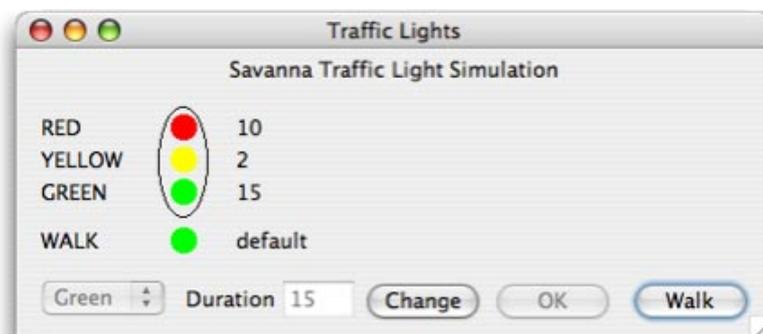
The screenshot shows a web browser displaying the website of the University of Paderborn. The main page is titled 'Grundlagen der Programmierung 2 SS 2005 - Organisation'. It features a navigation menu on the left with options like 'Hauptseite', 'Hinweise', and 'Mein Konto'. The main content area is divided into sections: 'Personen' (listing a lecture by Michael Thies and exercise supervisors), 'Termine' (listing lecture times), and 'Übungen' (listing exercise groups and their supervisors). A red arrow points from the search bar to a smaller window in the foreground showing a 'StudInfo' page with a search form and a list of courses.

© 2005 bei Prof. Dr. Uwe Kastens

## 1. Einführung in graphische Benutzungsoberflächen

Graphische Benutzungsoberflächen (graphical user interfaces, **GUI**) dienen zur

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



### Java's 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

## Graphische Darstellung von Swing-Komponenten



## Klassenhierarchie für Komponenten von Benutzungsoberflächen

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

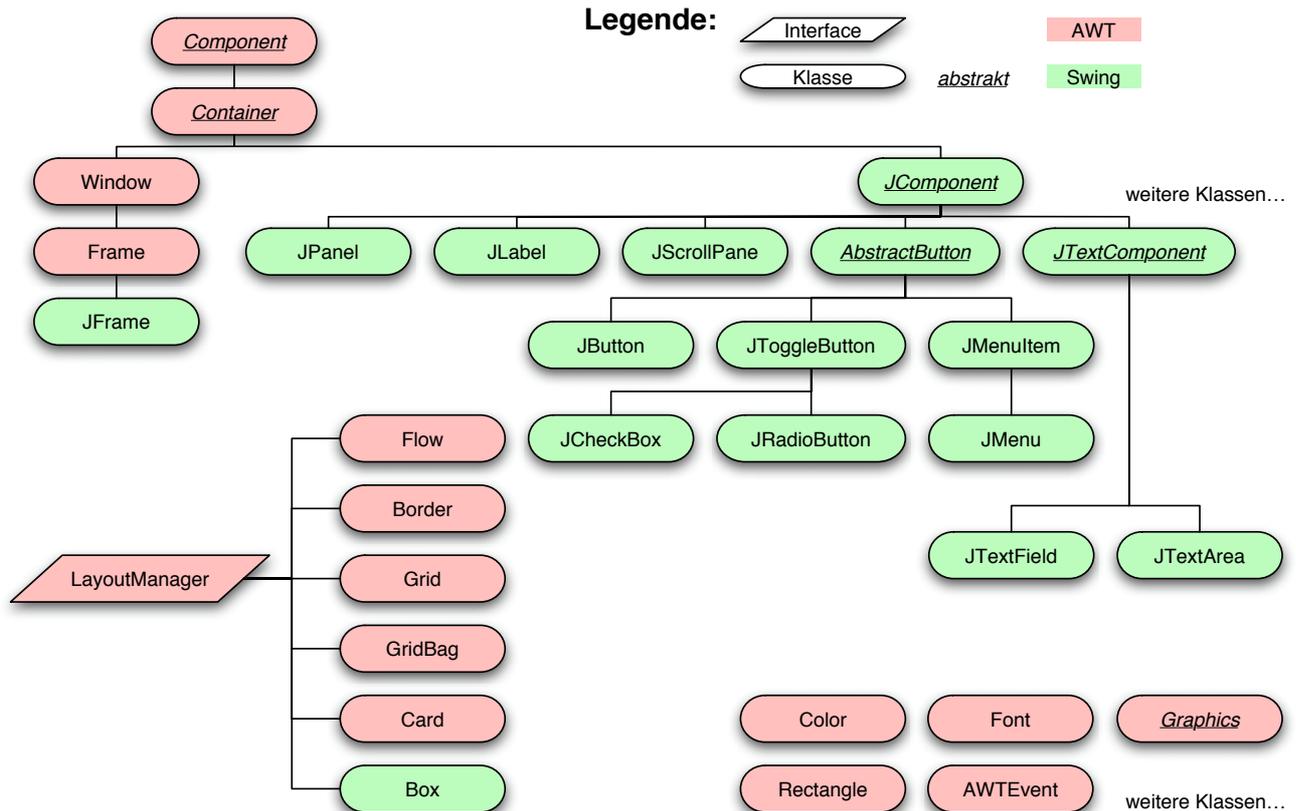
### Klasse in der Hierarchie

Component (abstrakt, AWT)  
   Container (abstrakt, AWT)  
     Window (AWT)  
       Frame (AWT)  
         JFrame  
   JComponent (abstrakt)  
     JPanel  
     JScrollPane  
     JFileChooser  
     AbstractButton (abstr.)  
       JButton  
       JToggleButton  
       JCheckBox  
       JRadioButton  
     JComboBox  
     JList  
     JSlider  
     JLabel  
     JTextComponent (abstr.)  
       JTextField  
       JTextArea

### Kurzbeschreibung

darstellbare Komponenten von Benutzungsoberflächen  
 Behälter für Komponenten  
 Fenster (ohne Rand, Titel, usw.); Wurzel der Objektbäume  
 Fenster mit Rand, Titel, usw.  
 Swing-Fenster mit Rand, Titel, usw.  
 darstellbare Swing-Komponenten  
 konkrete Klasse zu Container, Behälter für Komponenten  
 Sicht auf große Komponente, 2 Rollbalken  
 Fenster zur interaktiven Dateiauswahl  
 Komponenten, die auf einfachen Klick reagieren  
 Schaltfläche ("Knopf")  
 Komponenten mit Umschaltverhalten bei Klick  
 An/Aus-Schalter ("Ankreuzfeld"), frei einstellbar  
 An/Aus-Schalter, symbolisiert gegenseitigen Ausschluß  
 Auswahl aus einem Aufklappmenü von Texten  
 Auswahl aus einer mehrzeiligen Liste von Texten  
 Schieberegler zur Einstellung eines ganzzahligen Wertes  
 Textzeile zur Beschriftung, nicht editierbar  
 editierbarer Text  
 einzelne Textzeile  
 mehrzeiliger Textbereich

# Klassenhierarchie der Swing-Bibliothek



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

weitere Klassen...

## 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(); ...
    }
}
```

## 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*

## Vergleich: Swing und AWT

	Swing	AWT
zu finden im Java-Paket	<code>javax.swing.*</code> optionale, aber standardisierte <u>Java Extension</u> 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 <i>Peer</i> -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. <i>Listener</i> -Objekte	in Java implementiert durch sog. <i>Listener</i> -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

## 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.

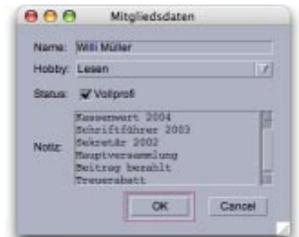


*Metal*



*Aqua (MacOS X)*

*Motif*



*JGoodies  
Plastic XP*



## 2. Zeichenflächen benutzen, Programmschema

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



// Konstruktor

// Aufruf des Konstruktors von JFrame

## 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
  }
}
```



## 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
  }
}
```



## Ablauf des Zeichen-Programms

### 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

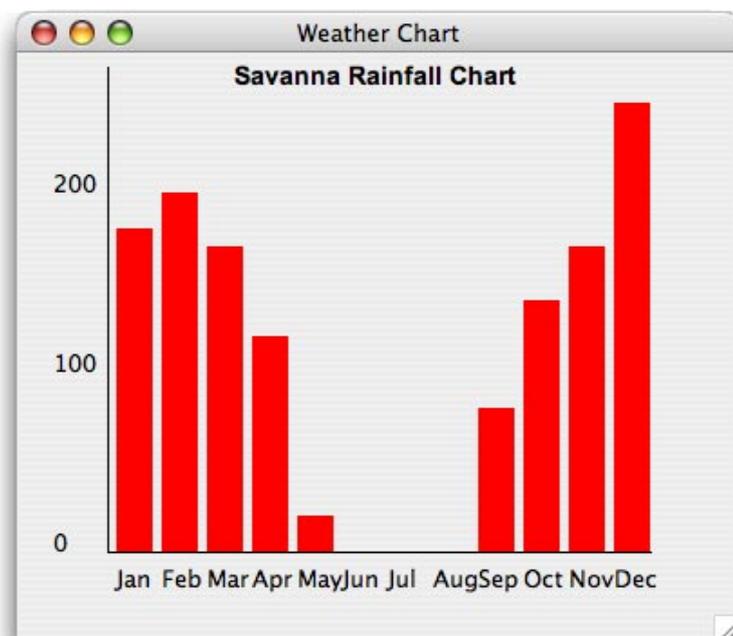
#### 2.1.2 auf der Zeichenfläche des Parameters `g` schreiben und zeichnen

### 3. Schließknopf Drücken

in Methoden der Oberklassen:

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

## Beispiel: Balkendiagramm zeichnen



## Beispiel: Balkendiagramm zeichnen

```

public void paint (Graphics g)
{
    super.paint(g); // Hintergrund zeichnen
    int x = 50, y = 300; // Schnittpunkt der Achsen
    int width = 20, gap = 5; // Balken und Zwischenraum

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

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

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

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

    g.setColor(Color.red); // die Balken
    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"};

```

## 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



## 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 `LayoutManagern` relevant.

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

## 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
  }
}
```

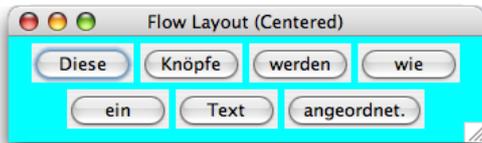
## LayoutManager FlowLayout

```
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:



## LayoutManager BorderLayout

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

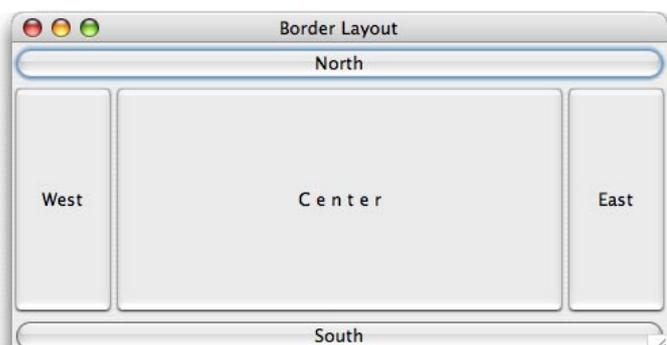
    c.setLayout(new BorderLayout());

    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:



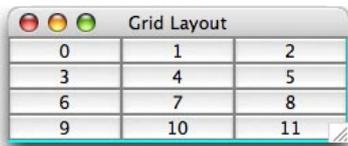
## LayoutManager GridLayout

```
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);
  }
}
```



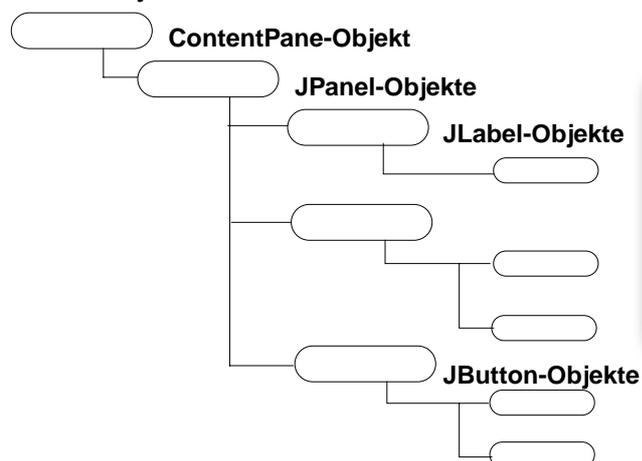
nach  
Ändern  
der Gestalt:



## 4. Hierarchisch strukturierte Fensterinhalte

- **Zusammengehörige Komponenten** in einem Objekt einer **Container**-Unterklasse unterbringen (**JPanel**, *content pane* eines **JFrames** 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



## 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"); }
}
```

## 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);
```

## 5. Ereignisse an graphischen Benutzungsoberflächen

**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:**

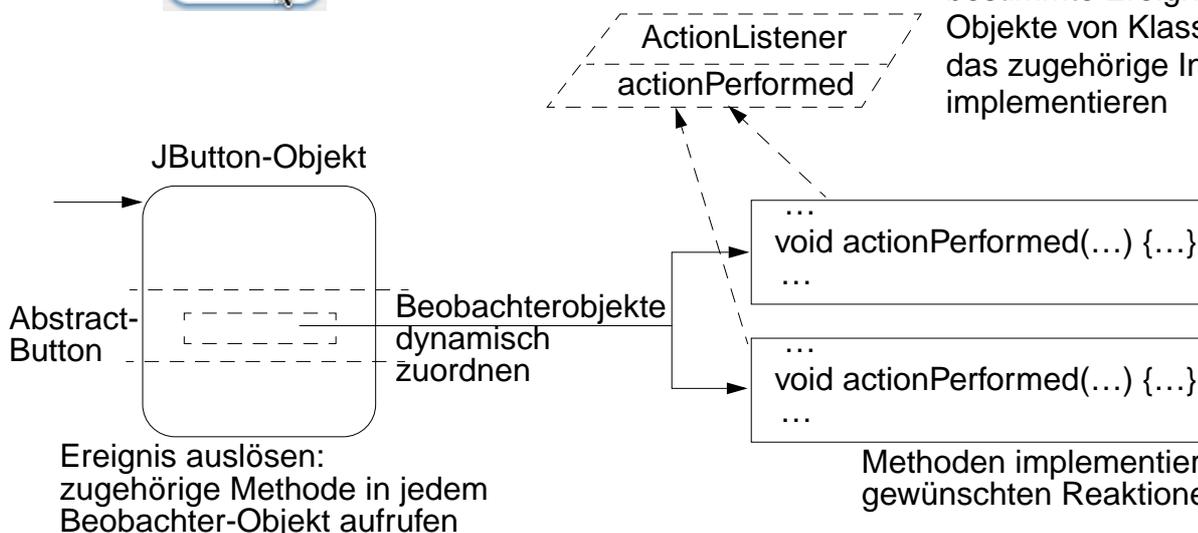
- **Folgen von Ereignissen** und Reaktionen darauf **planen und entwerfen**  
Modellierung z. B. mit endlichen Automaten oder StateCharts
- **Reaktionen auf Ereignisse** systematisch implementieren  
Swing: Listener-Konzept; Entwurfsmuster „Observer“ (aus AWT übernommen)

### „Observer“-Prinzip in der Ereignisbehandlung

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



**Beobachter (Listener)** für bestimmte Ereignistypen: Objekte von Klassen, die das zugehörige Interface implementieren



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

## 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());
```

## 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());
```

## 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 (); }
}
```

## 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!

## Reaktionen auf Buttons

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

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

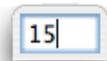
```
public void actionPerformed (ActionEvent e) {...}
```

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.

## 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`):

<code>String getText ()</code>	Textinhalt liefern
<code>void setText (String v)</code>	Textinhalt setzen
<code>void setEditable (boolean e)</code>	Edierbarkeit festlegen
<code>boolean isEditable ()</code>	Edierbarkeit abfragen
<code>void setCaretPosition (int pos)</code>	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:

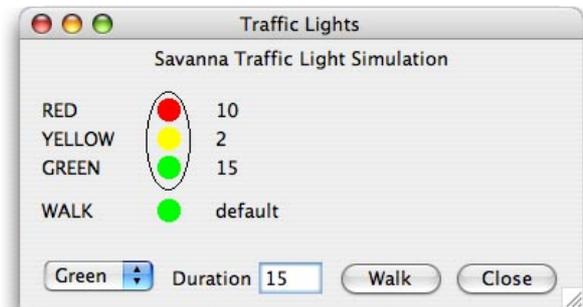
```
int age;
try { age = Integer.parseInt (str); }
catch (NumberFormatException e) { ... } ...
```

## 6. Beispiel: Ampel-Simulation

**Aufgabe:** Graphische Benutzeroberfläche für eine Ampel-Simulation entwerfen

### Eigenschaften:

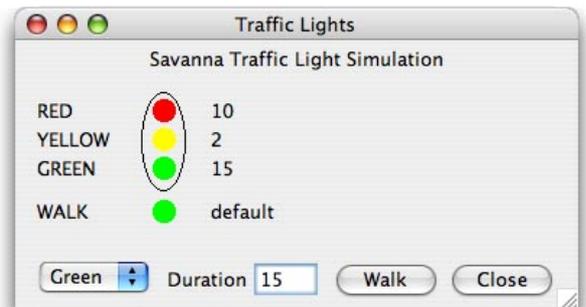
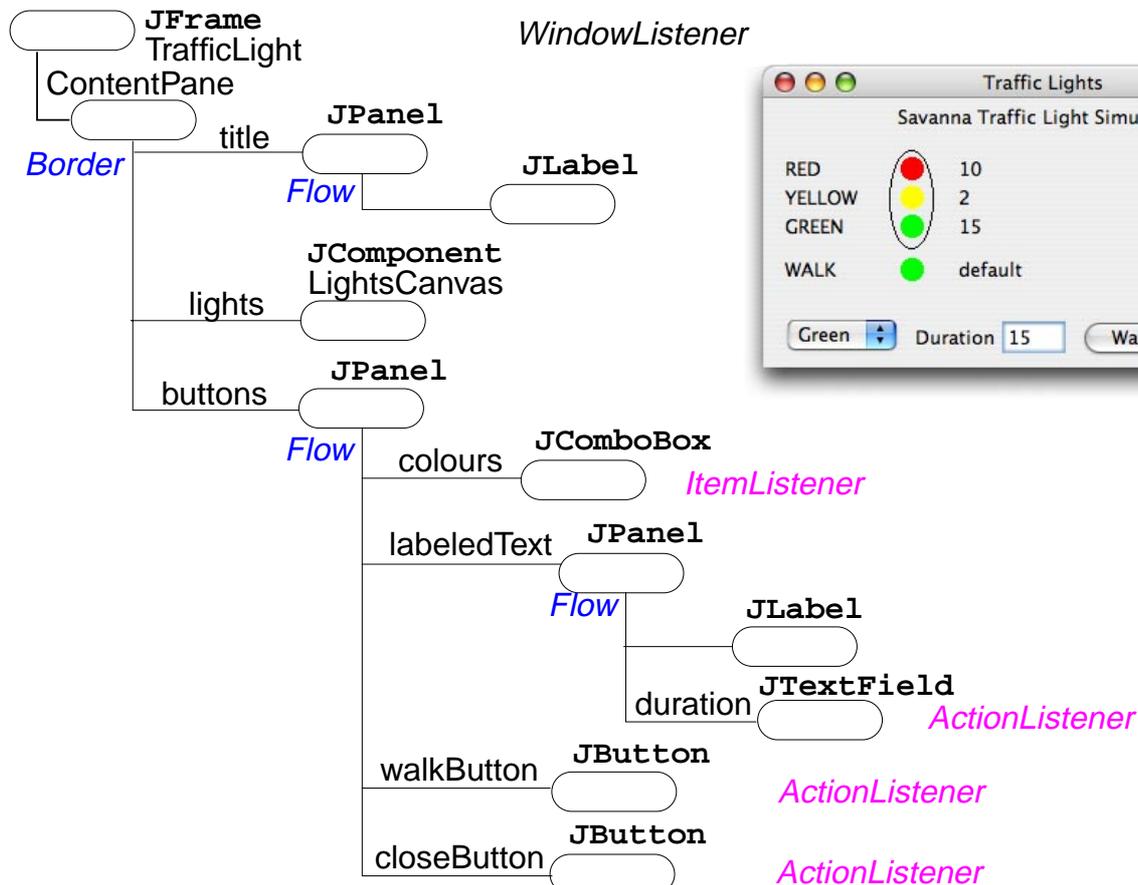
- Ampel visualisieren mit Knopf und Licht für Fußgänger (später auch animieren)
- Phasenlängen der Lichter einzeln einstellbar
- Einstellungen werden angezeigt



### Entwicklungsschritte:

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

## Objektbaum zur Ampel-Simulation



## 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

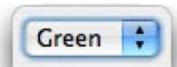
        // Zentrierter Titel:
        JPanel title = new JPanel (new FlowLayout (FlowLayout.CENTER));
        title.add (new JLabel("Savanna Traffic Light Simulation"));
        cont.add (title, BorderLayout.NORTH);

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

## 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.

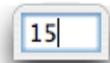
## Eingabe der Phasenlänge

**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 JTextField (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);
```



## 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
```



## 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

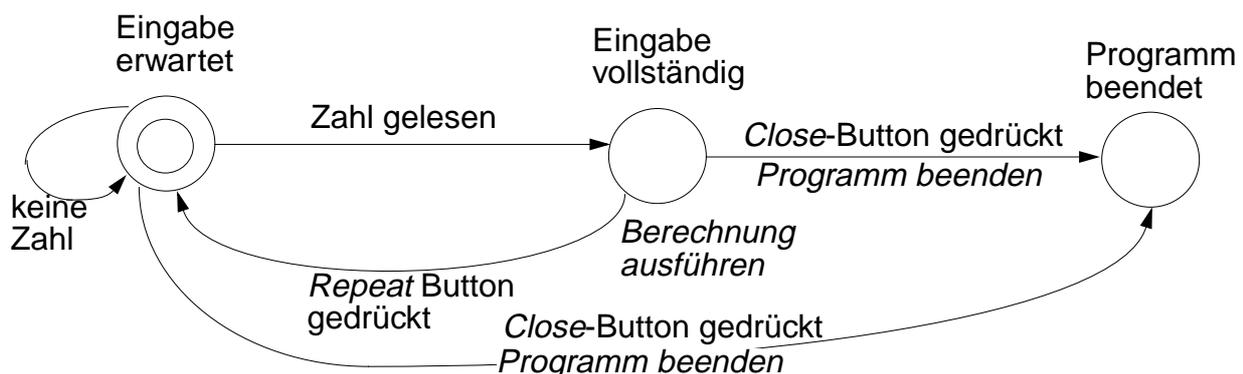
    g.setColor(Color.black);
    g.drawString ("RED", 15 ,28); g.drawString ("YELLOW", 15, 48);
    g.drawString ("GREEN", 15, 68); g.drawString ("WALK", 15, 98);
                                     // eingegebene Phasendauern der Lampen:
    g.drawString (msg[0], 135 ,28); g.drawString (msg[1], 135, 48);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

## 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*)

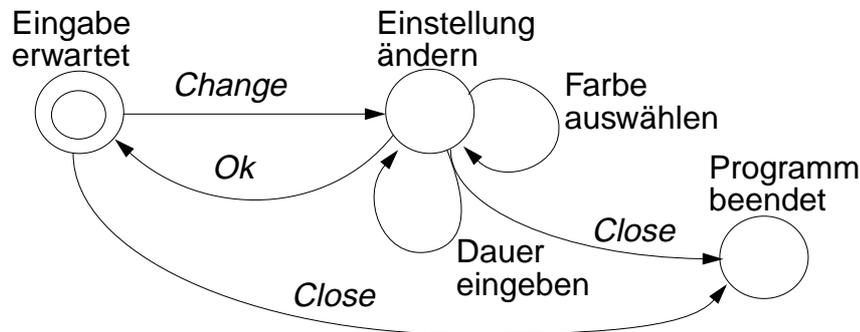
- **Zustände** unterscheiden Bediensituationen (z. B. „Eingabe erwartet“, „Eingabe vollständig“)
- **Übergänge** werden durch Ereignisse ausgelöst.
- **Aktionen** können mit Übergängen verknüpft werden; Reaktion auf ein Ereignis  
z. B. bei Eingabe einer Phasenlänge Ampel neu zeichnen, und
- **Aktionen**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



## 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**:

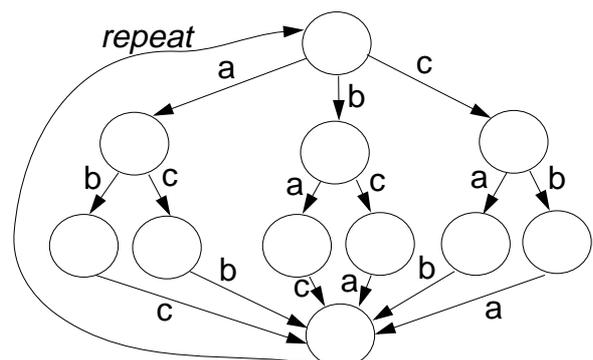
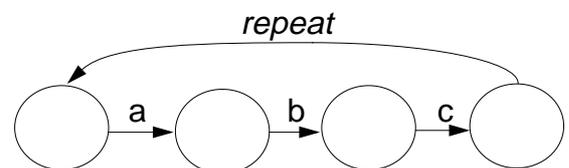
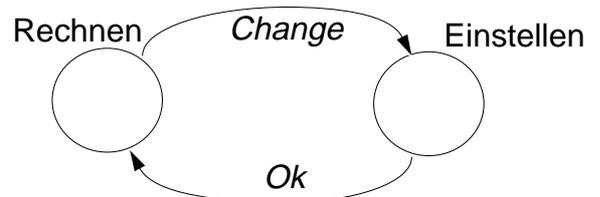


**Robuste Programme** dürfen auch an unzulässigen Ereignisfolgen nicht scheitern. Verschiedene Möglichkeiten für **nicht definierte Übergänge**:

- 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.

## 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.



## 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 hinzufügen:

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

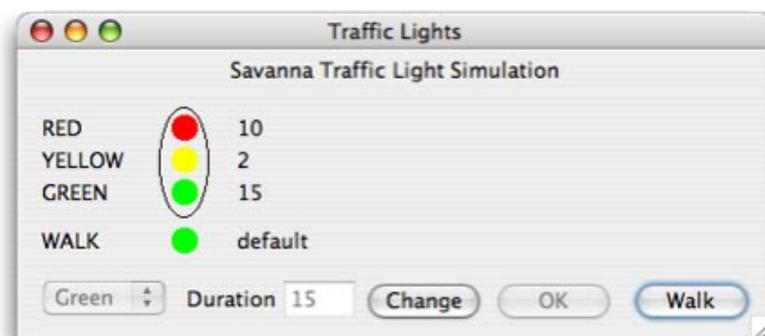
Aktionen der Zustände in **Übergangsmethode** platzieren, z. B. Komponenten (de)aktivieren:

```
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; } }
```

## 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.