

Medientechnik – Übungsblatt 1

Lernziele:

- Java SWING
- Layout-Manager

Aufgabe 1 (Layout-Manager)

3 Punkte

Layout-Manager dienen bei Java SWING dazu, GUI-Komponenten nach festgelegten Regeln und Mustern anzuordnen. Dabei gibt es relativ statische Manager (BorderLayout, FlowLayout, ...) genauso wie sehr flexible (GridBagLayout, ...).

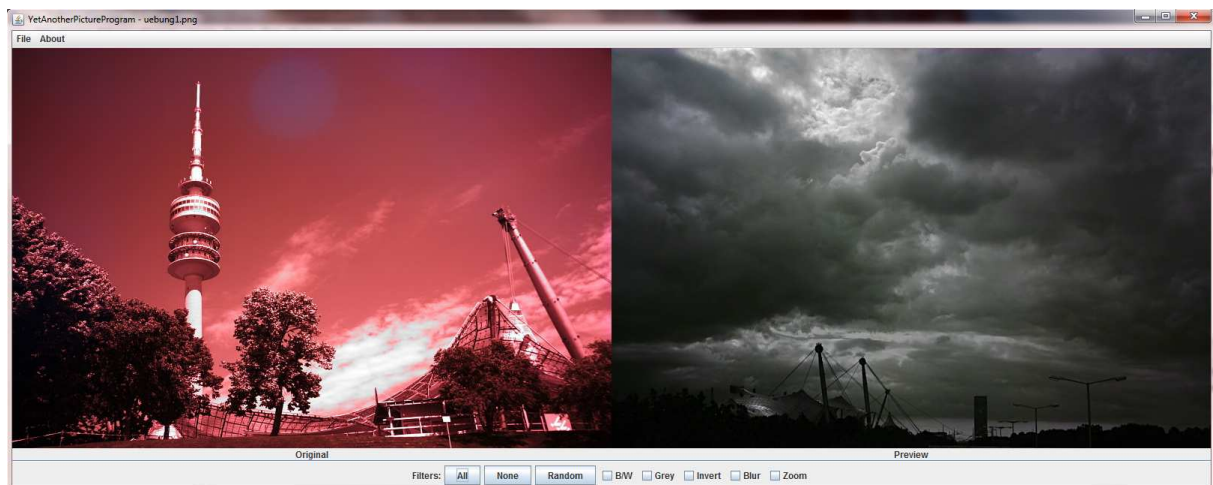


Abbildung 1: GUI mit zwei angezeigten Bildern (mit zentrierten Untertiteln), Menüleiste und Buttons bzw. Checkboxes am unteren Rand.

Machen Sie sich mit den Möglichkeiten der jeweiligen Layout-Manager vertraut und überlegen Sie, wie eine GUI (Abb. 1) sinnvoll umgesetzt werden kann. Skizzieren Sie einen möglichen Aufbau und begründen Sie jeweils Ihre Entscheidung für einen jeweiligen Layout-Manager (Tipp: Es können auch mehrere Layout-Manager in einander verschachtelt werden!).

Speichern Sie Ihre Antwort und die Skizze in der Datei "aufgabe1.pdf" und fügen Sie sie Ihrer Abgabe bei.

Aufgabe 2 (Java SWING)

12 Punkte

In dieser Aufgabe sollen Sie lernen ein Graphical User Interface (GUI) mit Java, jedoch ohne GUI-Builder (!!!) zu erstellen. Die Funktionalität des Programms wird in den nächsten Übungen eingebaut – dieses Blatt soll sich ausschließlich auf die GUI eines Bildbetrachtungsprogramms (Codename „YaPP - YetAnotherPictureProgram“) beschränken.

Aufgabenstellung:

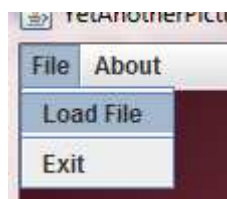
Die umzusetzende GUI stellt einen einfachen Bildbetrachter dar. Dieser Betrachter soll später die Möglichkeit bieten über ein „Datei öffnen“ Fenster ein beliebiges Bild zu laden und dieses auf der linken Seite als „Original“ anzuzeigen. Am unteren Rand des Fensters befinden sich mehrere Checkboxen mit denen verschiedene Bildeffekte aktiviert werden können. Diese wirken sich jedoch nicht auf das „original“ Bild aus, sondern auf ein Vorschaubild, welches in der rechten Fensterhälfte zu sehen ist.

Darüber hinaus soll die Oberfläche folgende Dinge beinhalten:

- In der Titelleiste ist sowohl der Programmname als auch der Name der geöffneten Datei zu sehen:



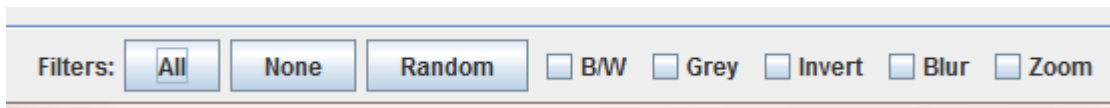
- In der Menüleiste befinden sich 2 Menüs: „File“ und „About“. Das Menü „File“ bietet mindestens zwei Unterpunkte („Load File“ und „Exit“) – beide durch einen Strich getrennt. Das „About“-Menü enthält nur einen einzigen Punkt „About YaPP“.



- Die Hauptanzeige des Programms beinhaltet 2 Bilder, genauer gesagt das „Original“-Bild und eine Vorschau mit aktivierten Filtern (sollten diese aktiviert sein). Da noch keine Filter umgesetzt werden sollen, zeigen Sie stattdessen ein zweites Bild als „Preview“ an. Beide Bilder sind durch zentrierte Untertitel gekennzeichnet.



- Am unteren Rand befindet sich (durch eine Linie von den Bildern getrennt) die Auswahl der möglichen Bildfilter in Form von Checkboxes. Es gibt außerdem drei Buttons („All“, „None“ und „Random“).



- Das Fenster des Programms darf maximal die volle Bildschirmbreite belegen. Sollten zu große Bilder verwendet (oder später geladen) werden, sollen sie entsprechend herunterskaliert werden

Geben Sie die erstellten Dateien gepackt (z.B. zip) mit dem Namen „aufgabe2.zip“ ab.

Abgabe: Packen Sie alle Dateien dieses Übungsblatts in eine Datei („blatt1.zip“) und geben Sie diese bis spätestens **19.05.2010, 11:59 Uhr (MEZ)** über Uniworx ab! Eine spätere Abgabe oder eine Abgabe per E-Mail ist nicht möglich!

Bei Problemen oder Fragen kann die Programmierberatung im CIP-Pool der Amalienstraße 17 aufgesucht werden. Die entsprechenden Termine befinden sich auf der Homepage zur Vorlesung!