

2. Programmierung von Benutzungsschnittstellen

2.1 Modell-Sicht-Paradigma

2.2 Bausteine für grafische Oberflächen

2.3 Ereignisgesteuerte Programme

Gliederung

1. Fototechnik und digitale Bildbearbeitung (3 Vorlesungen)
 - Grundlagen der analogen und digitalen Fototechnik
 - Prinzipien der Bildgestaltung
 - Grundlagen der Bildbearbeitung, auch Algorithmen mit Java 2D
 - Technik der Bildspeicherung (v.a. Halbleiterspeicher)
2. Programmierung von Benutzungsschnittstellen (Swing) (1 Vorlesung)
 - Grafische Oberflächen, Ereignisgesteuerte Programmierung, MVC-Muster
 - **Als Einschub in Kapitel 1 platziert: Zweiter Vorlesungstermin!**
3. Film- und Videotechnik und digitale Videobearbeitung (2 Vorlesungen)
 - Grundlagen der Film- und Videotechnik
 - Prinzipien der Filmgestaltung, Spezialeffekte, Filmschnitt
 - Schnittstellen für breitbandige Datenübertragung (z.B. USB)
4. Tontechnik und digitale Tonbearbeitung (3 Vorlesungen)
 - Grundlagen der Tontechnik, Audiogestaltung, Tonbearbeitung
 - Optische Speichermedien (CD/DVD/Bluray)



2. Programmierung von Benutzungsschnittstellen

2.1 Modell-Sicht-Paradigma

2.2 Bausteine für grafische Oberflächen

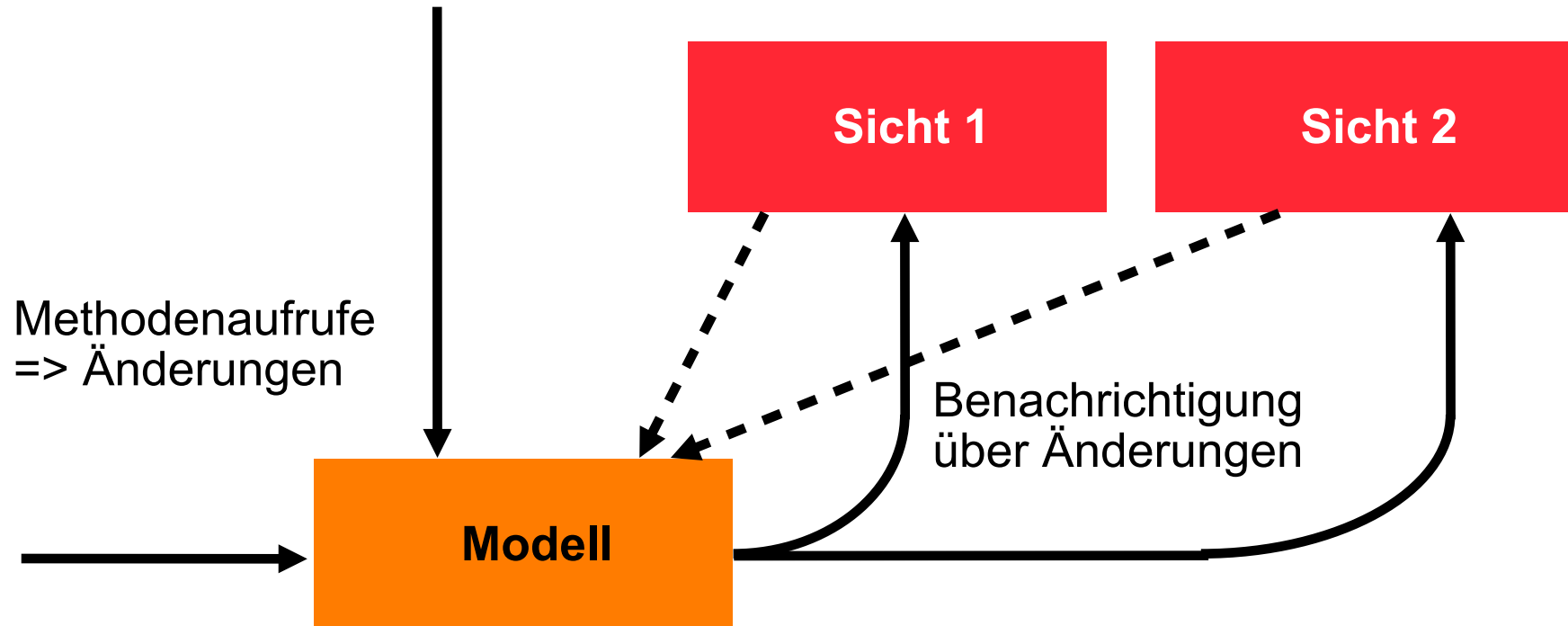
2.3 Ereignisgesteuerte Programme



Benutzungsoberflächen

- Technische Realisierungen:
 - Stapelverarbeitungssprache (*batch control, job control*)
 - Zeilenorientierte interaktive Kommandosprache
 - » Beispiele: Kommandosprachen von MS-DOS, UNIX
 - Skriptsprache
 - Bildschirm- und maskenorientierter Dialog
 - » Beispiele: Dialogoberfläche von MVS, VM/CMS
 - **Graphische Benutzungsoberfläche (*graphical user interface, GUI*)**
 - Multimedia-Benutzungsoberfläche
 - Virtuelle Welt, VR, AR, UbiComp...
- Tendenz:
 - Bessere Anpassung an menschliche Kommunikation
 - Weg von sequentieller Organisation hin zu freier Interaktionsgestaltung

Modell und Sicht

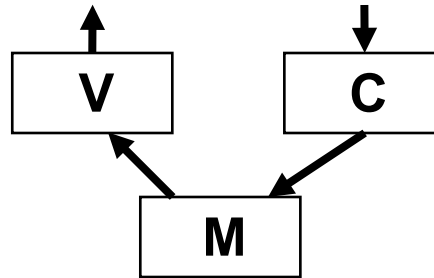


Beispiele: Verschiedene Dokumentenansichten, Statusanzeigen, Verfügbarkeit von Menüpunkten

Frage: *Wie hält man das Modell unabhängig von den einzelnen Sichten darauf?*

Muster "Observer"

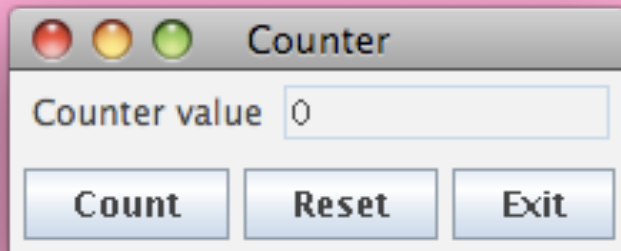
Model-View-Controller-Architektur (MVC)



- Model:
 - Fachliches Modell, weitestgehend unabhängig von Oberfläche
 - Beobachtbar (*observable*)
- View:
 - Repräsentation auf Benutzungsoberfläche
 - Beobachter des Modells, wird bei Bedarf aktualisiert ("update")
 - Erfragt beim "update" ggf. notwendige Daten beim Modell
- Controller:
 - Modifiziert Werte im Modell
 - Ist an bestimmte Elemente der "View" (z.B. Buttons) gekoppelt
 - Reagiert auf Ereignisse und setzt sie um in Methodenaufrufe

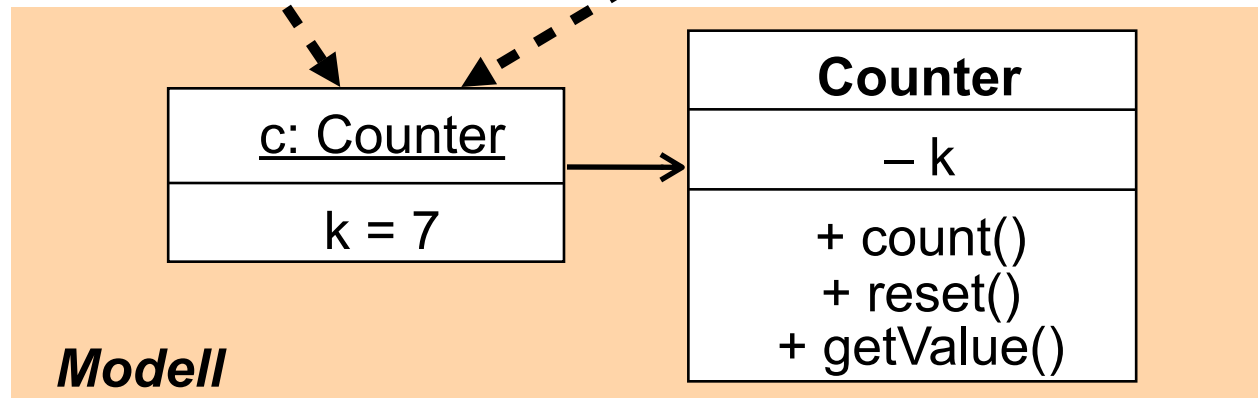
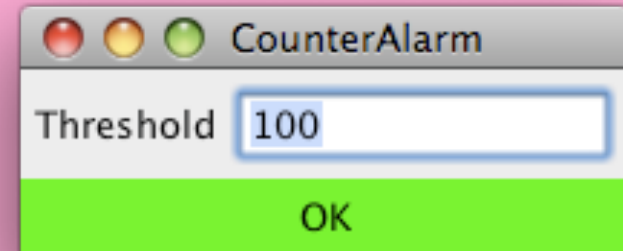
Sichten: Motivierendes Beispiel

Sicht 1



cf: CounterFrame

Sicht 2



Modell

Ein Zähler (Beispiel fachliches Modell)

```
class Counter {  
  
    private int k = 0;  
  
    public void count () {  
        k++;  
  
    }  
  
    public void reset () {  
        k = 0;  
  
    }  
  
    public int getValue () {  
        return k;  
    }  
}
```


Beobachtbares Modell (*Model*)

```
class Counter extends Observable {
    private int k = 0;
    public void count () {
        k++;
        setChanged();
        notifyObservers();
    }
    public void reset () {
        k = 0;
        setChanged();
        notifyObservers();
    }
    public int getValue () {
        return k;
    }
}
```

- Das fachliche Modell enthält keinerlei Bezug auf die Benutzungsoberfläche !

java.util.Observable, java.util.Observer

```
public class Observable {
    public void addObserver (Observer o);
    public void deleteObserver (Observer o);

    protected void setChanged();
    public void notifyObservers ();
    public void notifyObservers (Object arg);
}

public interface Observer {
    public void update (Observable o, Object arg);
}
```

Argumente für notifyObservers():

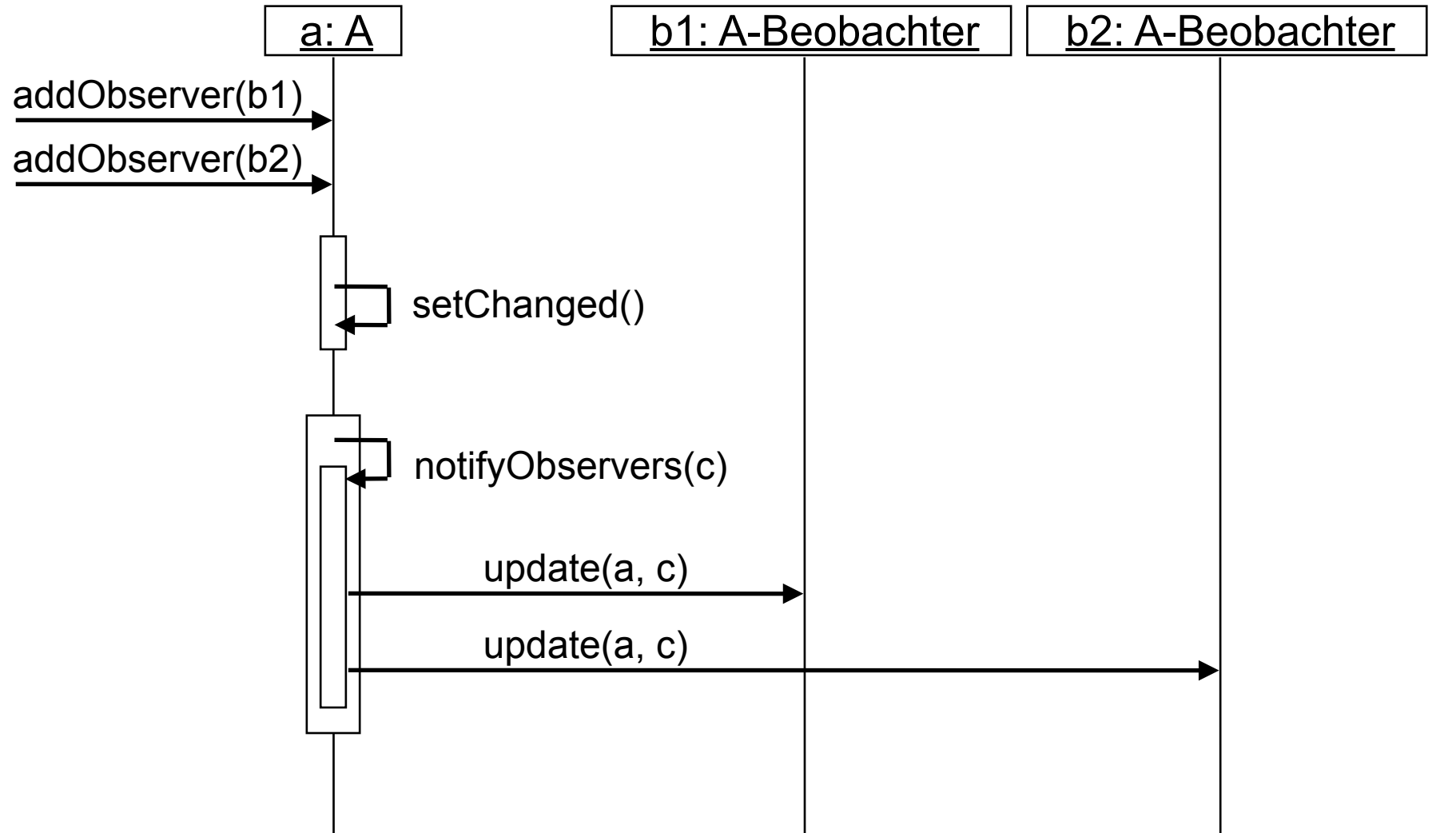
meist nur Art der Änderung, nicht gesamte Zustandsinformation

Beobachter können normale Methodenaufrufe nutzen, um sich näher zu informieren.

Beispielablauf

a extends Observable;

b1, b2 implements Observer;



2. Programmierung von Benutzungsschnittstellen

2.1 Modell-Sicht-Paradigma

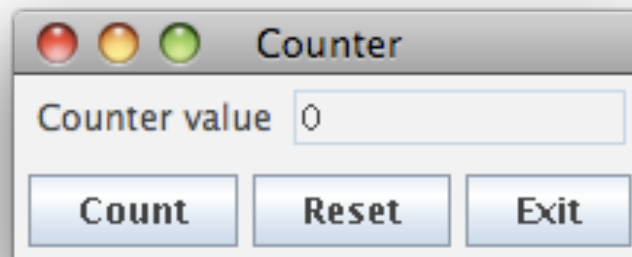
2.2 Bausteine für grafische Oberflächen

2.3 Ereignisgesteuerte Programme



Graphische Benutzungsoberflächen

- 1980: Smalltalk-80-Oberfläche (Xerox)
- 1983/84: Lisa/Macintosh-Oberfläche (Apple)
- 1988: NextStep (Next)
- 1989: OpenLook (Sun)
- 1989: Motif (Open Software Foundation)
- 1987/91: OS/2 Presentation Manager (IBM)
- 1990: Windows 3.0 (Microsoft)
- 1995-2012: Windows 95/NT/98/2000/ME/XP/Vista/7/8 (Microsoft)
- 1995: Java **Abstract Window Toolkit AWT** (SunSoft)
- 1997: **Swing** Components for Java (SunSoft)

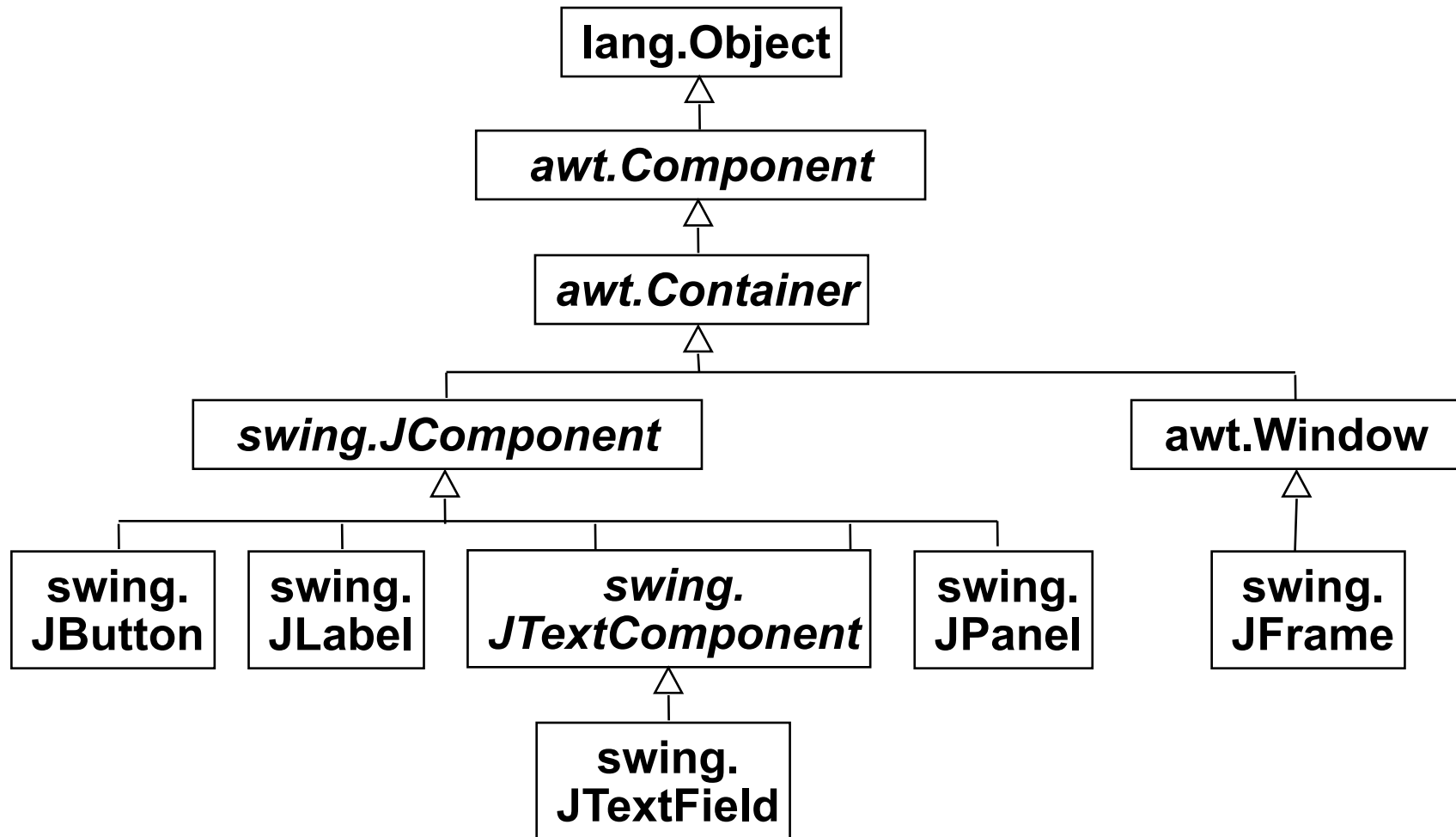


Bibliotheken von AWT und Swing

- Wichtigste AWT-Pakete:
 - **java.awt**: u.a. Grafik, Oberflächenkomponenten, Layout-Manager
 - **java.awt.event**: Ereignisbehandlung
 - Andere Pakete für weitere Spezialzwecke
- Wichtigstes Swing-Paket:
 - **javax.swing**: Oberflächenkomponenten
 - Andere Pakete für Spezialzwecke
- Viele AWT-Klassen werden auch in Swing verwendet!
- Standard-Vorspann:

```
import java.awt.*;  
import java.awt.event.*;  
import javax.swing.*;
```
- (Naiver) Unterschied zwischen AWT- und Swing-Komponenten:
 - AWT: Button, Frame, Menu, ...
 - Swing: JButton, JFrame, JMenu, ...

AWT/Swing-Klassenhierarchie (Ausschnitt)



- Dies ist nur ein sehr kleiner Ausschnitt!
- Präfixe "java." und "javax." hier weggelassen.

Component, Container, Window, JFrame, JPanel

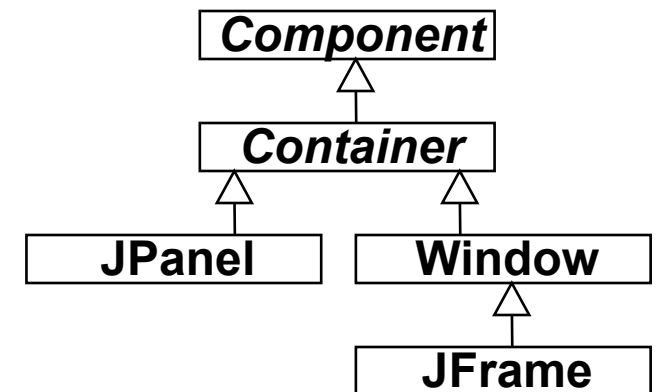
- **awt.Component** (abstrakt):
 - Oberklasse aller Bestandteile der Oberfläche

```
public void setSize (int width, int height);  
public void setVisible (boolean b);
```
- **awt.Container** (abstrakt):
 - Oberklasse aller Komponenten, die andere Komponenten enthalten

```
public void add (Component comp);  
public void setLayout (LayoutManager mgr);
```
- **awt.Window**
 - Fenster ohne Rahmen oder Menüs

```
public void pack (); //Größe anpassen
```
- **swing.JFrame**
 - Größenveränderbares Fenster mit Titel

```
public void setTitle (String title);
```
- **swing.JPanel**
 - Zusammenfassung von Swing-Komponenten



JComponent

- Oberklasse aller Oberflächenkomponenten der Swing-Bibliothek.
Eigenschaften u.a.:

- Einstellbares "Look-and-Feel" (sh. später)
- Komponenten kombinierbar und erweiterbar
- Rahmen für Komponenten

```
void setBorder (Border border) ;  
    (Border-Objekte mit BorderFactory erzeugbar)
```

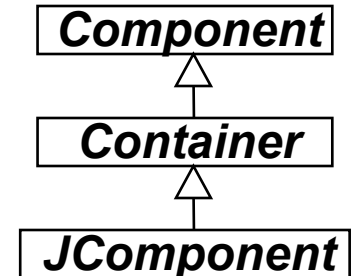
- ToolTips = Kurzbeschreibungen, die auftauchen, wenn der Cursor über der Komponente liegt

```
void setToolTipText (String text) ;
```

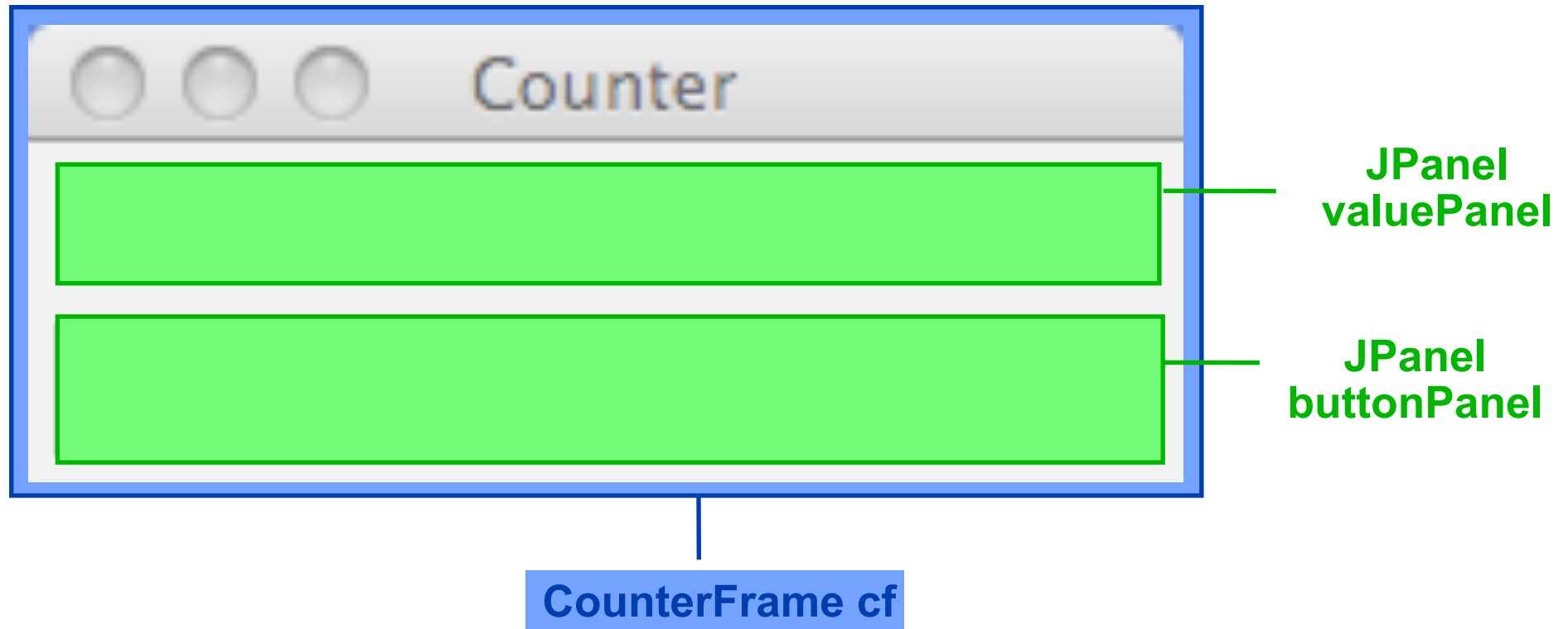
- Automatisches Scrolling

- Beispiele für weitere Unterklassen von JComponent:

- JList: Auswahlliste
- JComboBox: "Drop-Down"-Auswahlliste mit Texteingabemöglichkeit
- JPopupMenu: "Pop-Up"-Menü
- JFileChooser: Dateiauswahl



Zähler-Beispiel: Grobentwurf der Oberfläche

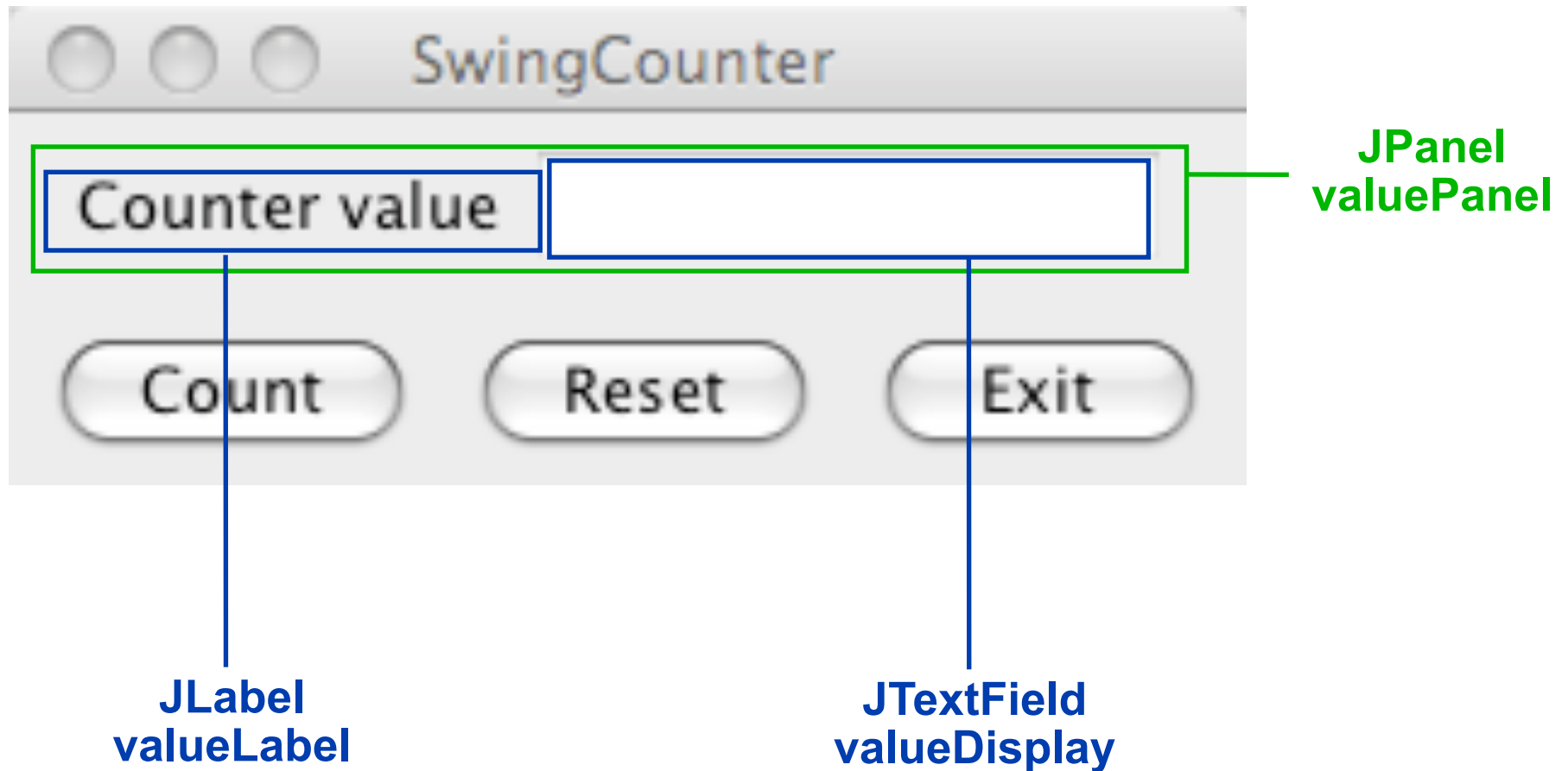


Die Sicht (View): Gliederung

```
class CounterFrame extends JFrame {  
    JPanel valuePanel = new JPanel();  
  
    JPanel buttonPanel = new JPanel();  
  
  
    public CounterFrame (Counter c) {  
        setTitle("SwingCounter");  
  
        add(valuePanel);  
  
        add(buttonPanel);  
        pack();  
        setVisible(true);  
    }  
}
```

Swing1

Zähler-Beispiel: Entwurf der Wertanzeige



JTextComponent, JTextField, JLabel, JButton

- **JTextComponent:**

- Oberklasse von JTextField und JTextArea

```
public void setText (String t);  
public String getText ();  
public void setEditable (boolean b);
```

- **JTextField:**

- Textfeld mit einer Zeile

```
public JTextField (int length);
```

- **JLabel:**

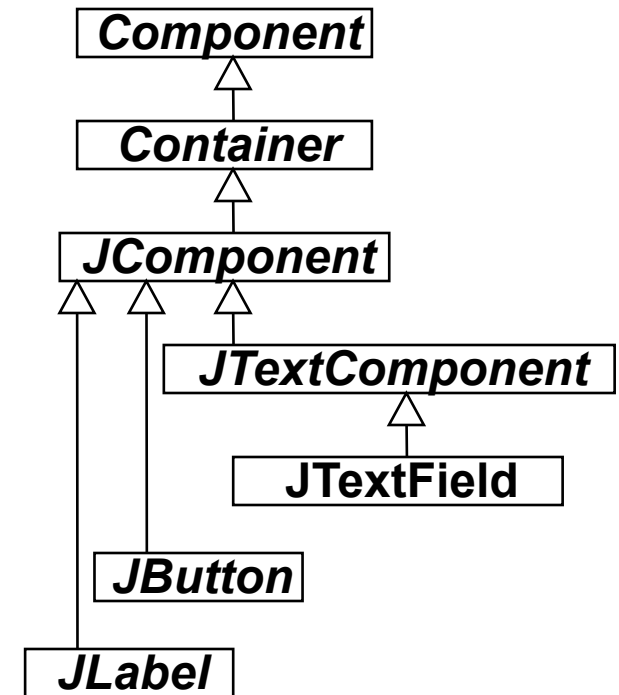
- Einzeiliger unveränderbarer Text

```
public JLabel (String text);
```

- **JButton:**

- Druckknopf mit Textbeschriftung

```
public JButton (String label);
```



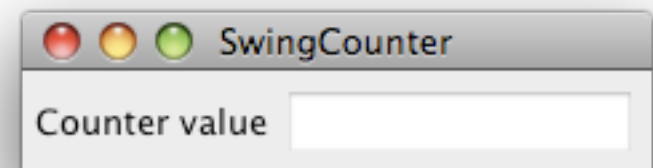
Die Sicht (*View*): Elemente der Wertanzeige

```
class CounterFrame extends JFrame {
    JPanel valuePanel = new JPanel();
    JTextField valueDisplay = new JTextField(10);
    JPanel buttonPanel = new JPanel();

    public CounterFrame (Counter c) {
        setTitle("SwingCounter");
        valuePanel.add(new JLabel("Counter value"));
        valuePanel.add(valueDisplay);
        valueDisplay.setEditable(false);
        add(valuePanel);

        add(buttonPanel);
        pack();
        setVisible(true);
    }
}
```

Swing2
Swing3

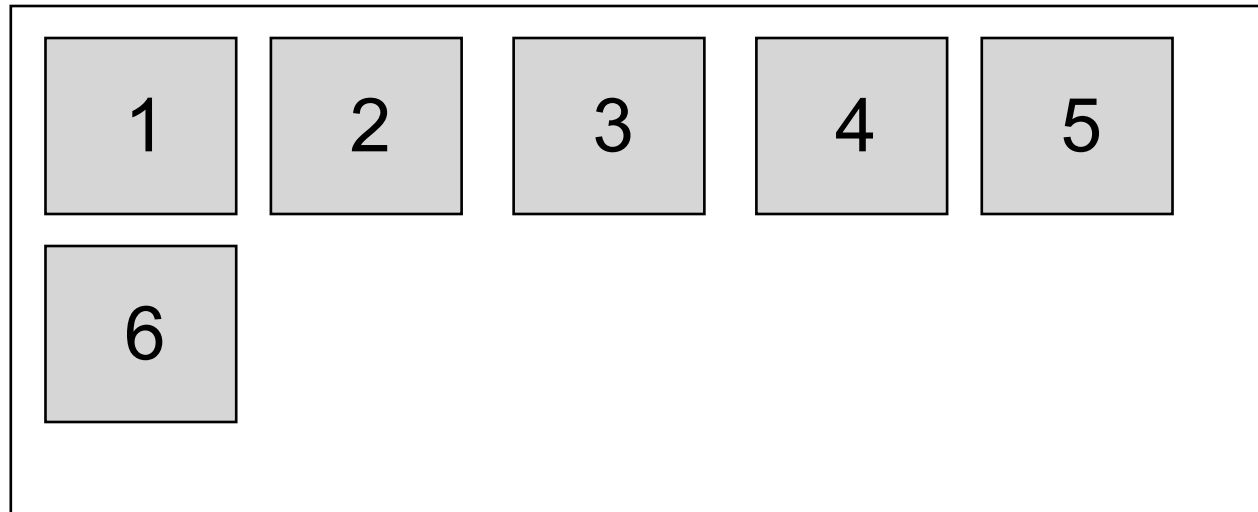


Layout-Manager

- **Definition** Ein *Layout-Manager* ist ein Objekt, das Methoden bereitstellt, um die graphische Repräsentation verschiedener Objekte innerhalb eines Container-Objektes anzuordnen.
- Formal ist `LayoutManager` ein *Interface*, für das viele Implementierungen möglich sind.
- In Java definierte Layout-Manager (Auswahl):
 - `FlowLayout` (`java.awt.FlowLayout`)
 - `BorderLayout` (`java.awt.BorderLayout`)
 - `GridLayout` (`java.awt.GridLayout`)
- In `awt.Component`:
`public void add (Component comp, Object constraints) ;`
erlaubt es, zusätzliche Information (z.B. Orientierung, Zeile/Spalte) an den Layout-Manager zu übergeben

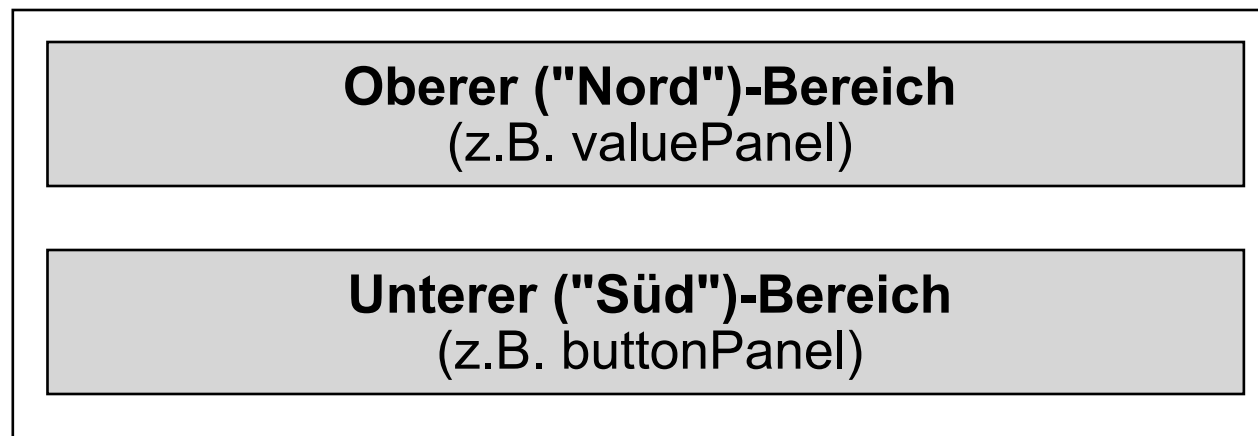
Flow-Layout

- Grundprinzip:
 - Anordnung analog Textfluß:
von links nach rechts und von oben nach unten
- Default für JPanels
 - z.B. in valuePanel und buttonPanel
für Hinzufügen von Labels, Buttons etc.
- Parameter bei Konstruktor: Orientierung auf Zeile, Abstände
- Constraints bei `add`: keine



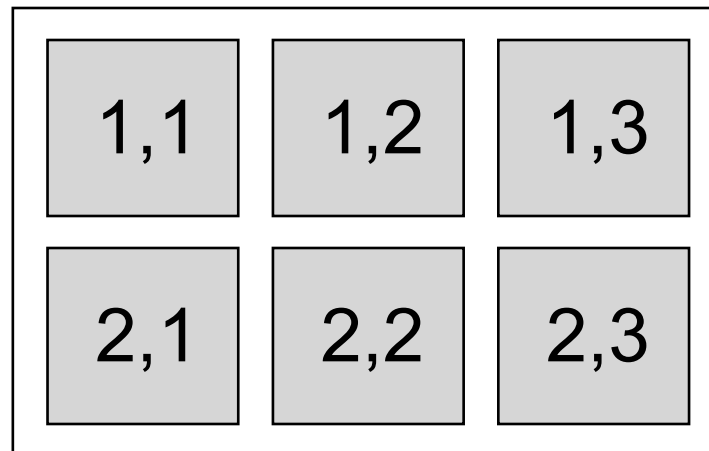
Border-Layout

- Grundprinzip:
 - Orientierung nach den Seiten (N, S, W, O) bzw. Mitte (center)
- Default für Window, JFrame
 - z.B. in CounterFrame für Hinzufügen von valuePanel, buttonPanel
- Parameter bei Konstruktor: Keine
- Constraints bei **add**:
 - **BorderLayout.NORTH, SOUTH, WEST, EAST, CENTER**

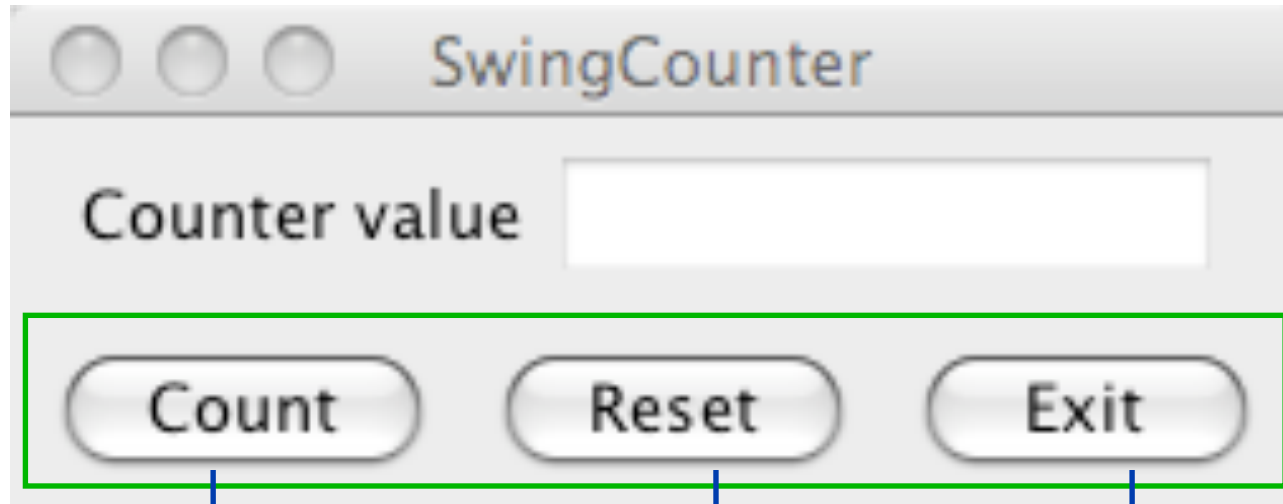


Grid-Layout

- Grundprinzip:
 - Anordnung nach Zeilen und Spalten
- Parameter bei Konstruktor:
 - Abstände, Anzahl Zeilen, Anzahl Spalten
- Constraints bei **add**:
 - Zeilen- und Spaltenindex als int-Zahlen



Zähler-Beispiel: Entwurf der Bedienelemente



**JPanel
buttonPanel**

**JButton
countButton**

**JButton
resetButton**

**JButton
exitButton**

Die Sicht (*View*): Bedienelemente

```
class CounterFrame extends JFrame {
    JPanel valuePanel = new JPanel();
    JTextField valueDisplay = new JTextField(10);
    JPanel buttonPanel = new JPanel();
    JButton countButton = new JButton("Count");
    JButton resetButton = new JButton("Reset");
    JButton exitButton = new JButton("Exit");

    public CounterFrame (Counter c) {
        setTitle("SwingCounter");
        valuePanel.add(new JLabel("Counter value"));
        valuePanel.add(valueDisplay);
        valueDisplay.setEditable(false);
        add(valuePanel);
        buttonPanel.add(countButton);
        buttonPanel.add(resetButton);
        buttonPanel.add(exitButton);
        add(buttonPanel);
        pack();
        setVisible(true);
    }
}
```

Die Sicht (*View*): Alle sichtbaren Elemente

```
class CounterFrame extends JFrame {
    JPanel valuePanel = new JPanel();
    JTextField valueDisplay = new JTextField(10);
    JPanel buttonPanel = new JPanel();
    JButton countButton = new JButton("Count");
    JButton resetButton = new JButton("Reset");
    JButton exitButton = new JButton("Exit");

    public CounterFrame (Counter c) {
        setTitle("SwingCounter");
        valuePanel.add(new JLabel("Counter value"));
        valuePanel.add(valueDisplay);
        valueDisplay.setEditable(false);
        add(valuePanel, BorderLayout.NORTH);
        buttonPanel.add(countButton);
        buttonPanel.add(resetButton);
        buttonPanel.add(exitButton);
        add(buttonPanel, BorderLayout.SOUTH);
        pack();
        setVisible(true);
    }
}
```

Swing4

Zähler-Beispiel: Anbindung Model/View

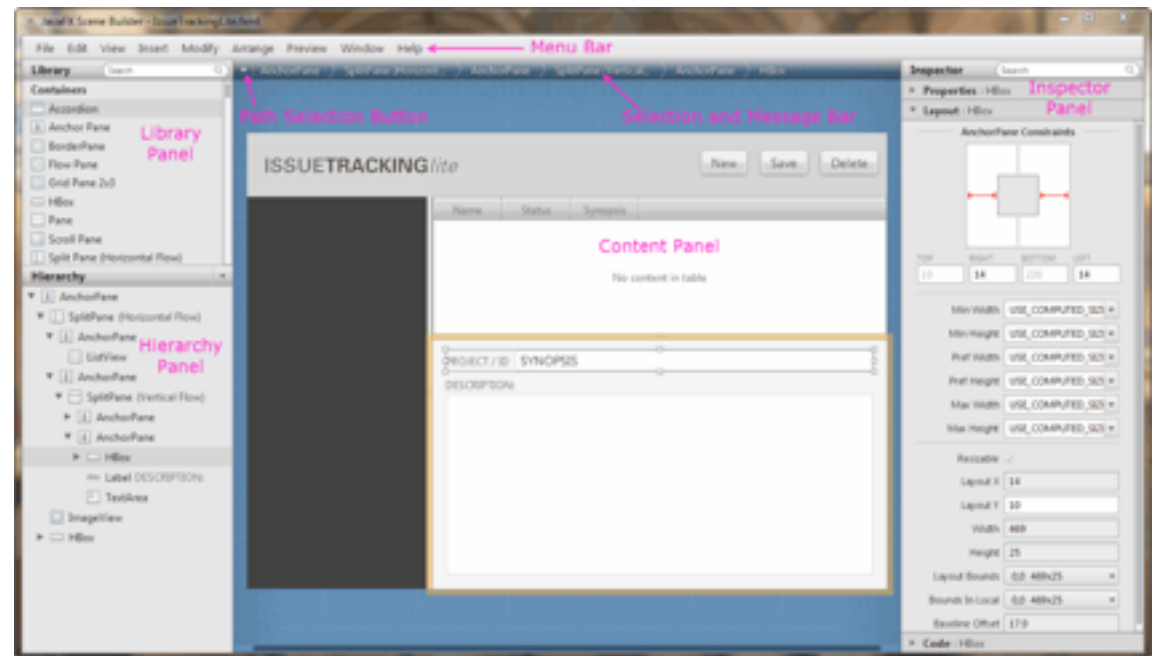
```
class CounterFrame extends JFrame
    implements Observer {
    ...
    JTextField valueDisplay = new JTextField(10);
    ...

    public CounterFrame (Counter c) {
        ...
        valuePanel.add(valueDisplay);
        valueDisplay.setEditable(false);
        valueDisplay.setText(String.valueOf(c.getValue()));
        ...
        c.addObserver(this);
        pack();
        setVisible(true);
    }

    public void update (Observable o, Object arg) {
        Counter c = (Counter) o;
        valueDisplay.setText(String.valueOf(c.getValue()));
    }
}
```

Alternative: JavaFX

- JavaFX = neueres Framework für grafische UIs
- Interface builder: JavaFX Scene builder
- UI beschrieben in FXML Dateil (XML Dialekt)
- Aussehen durch „CSS“ beschrieben (nicht wirklich volles CSS ;-)



<http://www.oracle.com/technetwork/java/javafx/overview/index.html>

2. Programmierung von Benutzungsschnittstellen

2.1 Modell-Sicht-Paradigma

2.2 Bausteine für grafische Oberflächen

2.3 Ereignisgesteuerte Programme



Ereignisgesteuerter Programmablauf

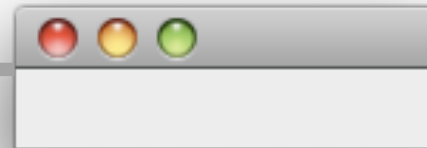
- **Definition** Ein *Ereignis* ist ein Vorgang in der Umwelt des Softwaresystems von vernachlässigbarer Dauer, der für das System von Bedeutung ist.

Eine wichtige Gruppe von Ereignissen sind Benutzerinteraktionen.

- **Beispiele** für Benutzerinteraktions-Ereignisse:
 - Drücken eines Knopfs
 - Auswahl eines Menüpunkts
 - Verändern von Text
 - Zeigen auf ein Gebiet
 - Schließen eines Fensters
 - Verbergen eines Fensters
 - Drücken einer Taste
 - Mausklick

Ereignis-Klassen

- Klassen von Ereignissen in (Java-)Benutzungsoberflächen:
 - WindowEvent
 - ActionEvent
 - MouseEvent
 - KeyEvent, ...
- Bezogen auf Klassen für Oberflächenelemente:
 - Window
 - JFrame
 - JButton
 - JTextField, ...
- Zuordnung (Beispiele):
 - JFrame erzeugt WindowEvent
 - » z.B. bei Betätigung des Schließsymbols (X)
 - JButton erzeugt ActionEvent
 - » bei Betätigung der Schaltfläche



Einfaches Fenster (leer)

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

class EventDemoFrame extends JFrame {

    public EventDemoFrame () {
        setTitle("EventDemo");
        setSize(150, 50);
        setVisible(true);
    }
}

class Event1 {
    public static void main (String[] argv) {
        EventDemoFrame f = new EventDemoFrame();
    }
}
```

Event1

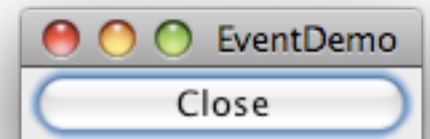
Einfaches Fenster mit Schaltfläche (Button)

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

class EventDemoFrame extends JFrame {

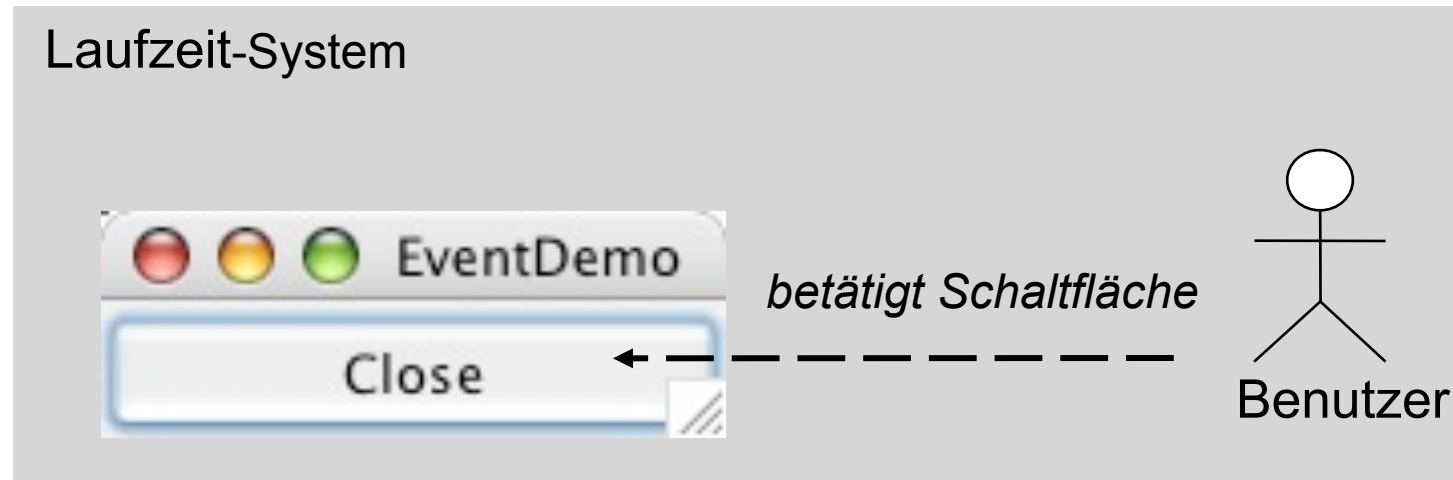
    public EventDemoFrame () {
        setTitle("EventDemo");
        JButton closeButton = new JButton("Close");
        add(closeButton);
        setSize(150, 50);
        setVisible(true);
    }
}

class Event2 {
    public static void main (String[] argv) {
        EventDemoFrame f = new EventDemoFrame();
    }
}
```



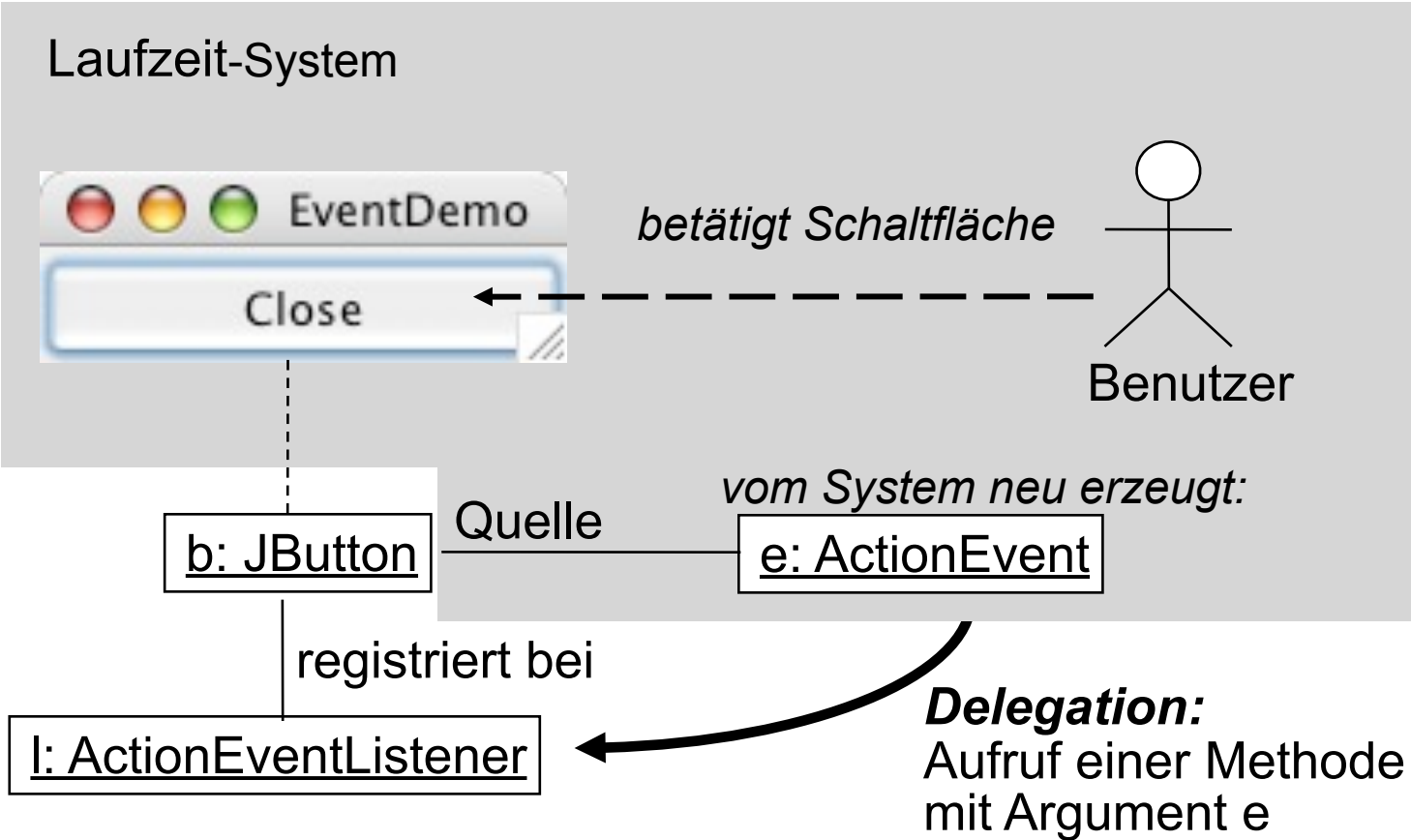
Event2

Ereignis-Delegation (1)



- Reaktion auf ein Ereignis durch Programm:
 - Ereignis wird vom Laufzeitsystem erkannt
- Programm soll von technischen Details entkoppelt werden
 - Beobachter-Prinzip:
 - » Programmteile registrieren sich für bestimmte Ereignisse
 - » Laufzeitsystem sorgt für Aufruf im passenden Moment
- Objekte, die Ereignisse beobachten, heißen bei Java *Listener*.

Ereignis-Delegation (2)



Registrierung für Listener

- In javax.swing.JButton (erbt von javax.swing.AbstractButton):

```
public class JButton ... {  
    public void addActionListener(ActionListener l)  
}
```

- java.awt.event.ActionListener ist eine Schnittstelle:

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

- Vergleich mit Observer-Muster:
 - Button bietet einen "Observable"-Mechanismus
 - Listener ist eine "Observer"-Schnittstelle

java.awt.event.ActionEvent

```
public class ActionEvent extends AWTEvent {  
    ...  
    // Konstruktor wird vom System aufgerufen  
    public ActionEvent (...);  
  
    // Abfragemöglichkeiten  
    public Object getSource ();  
    public String getActionCommand();  
    public long getWhen();  
    ...  
}
```


Listener für Ereignis "Schaltfläche gedrückt"

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

class CloseEventHandler implements ActionListener {

    public void actionPerformed(ActionEvent event) {
        System.exit(0);
    }

}

// System.exit(0) beendet das laufende Programm
```

Programm mit Schaltfläche "Schließen"

```
class Event3 {  
    public static void main (String[] argv) {  
        EventDemoFrame f = new EventDemoFrame();  
    }  
}
```

```
class EventDemoFrame extends JFrame {  
  
    public EventDemoFrame () {  
        setTitle("EventDemo");  
        JButton closeButton = new JButton("Close");  
        getContentPane().add(closeButton);  
        closeButton.addActionListener(new CloseEventHandler());  
        setSize(150, 50);  
        setVisible(true);    }  
}
```

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

Event3

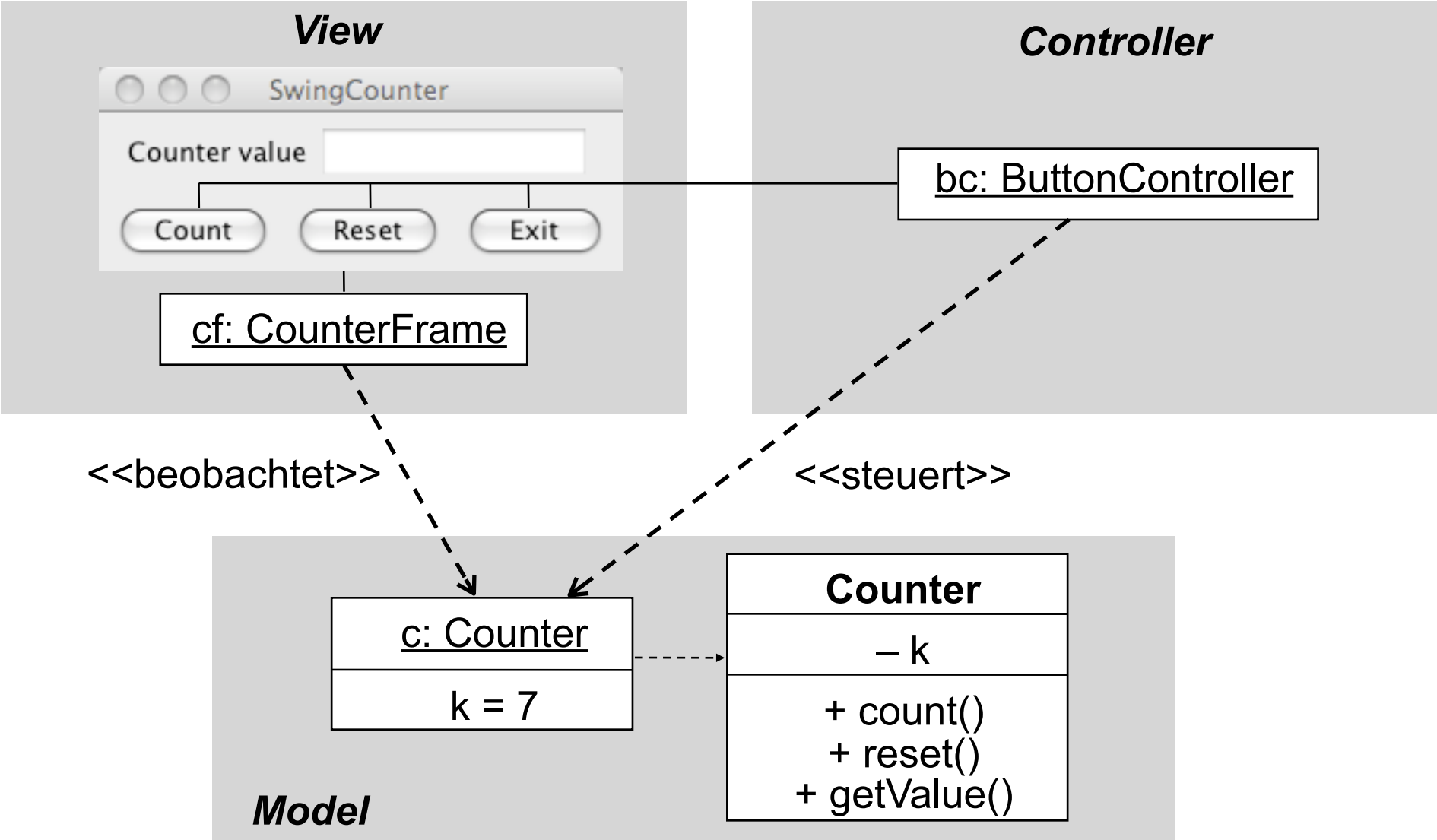
Vereinfachung 1: Innere Klasse

```
class EventDemoFrame extends JFrame {  
  
    class CloseEventHandler implements ActionListener {  
        public void actionPerformed(ActionEvent event) {  
            System.exit(0);  
        }  
    }  
  
    public EventDemoFrame () {  
        setTitle("EventDemo");  
        JButton closeButton = new JButton("Close");  
        getContentPane().add(closeButton);  
        closeButton.addActionListener(new CloseEventHandler());  
        setSize(150, 50);  
        setVisible(true);    }  
  
}
```

Vereinfachung 2: *Anonyme* innere Klasse

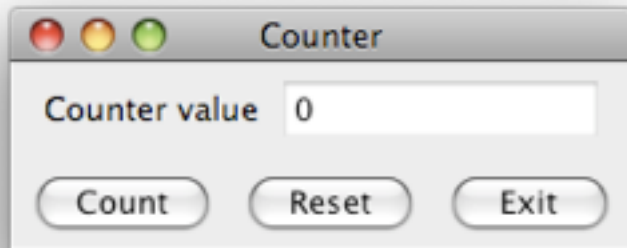
```
class EventDemoFrame extends JFrame {  
  
    public EventDemoFrame () {  
        setTitle("EventDemo");  
        JButton closeButton = new JButton("Close");  
        getContentPane().add(closeButton);  
        closeButton.addActionListener(new ActionListener() {  
            public void actionPerformed(ActionEvent event) {  
                System.exit(0);  
            }  
        });  
    };  
    setSize(150, 50);  
    setVisible(true);    }  
  
}
```

Model-View-Controller-Architektur

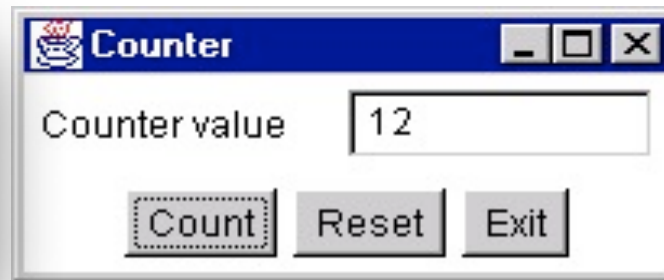


"Look-and-Feel"

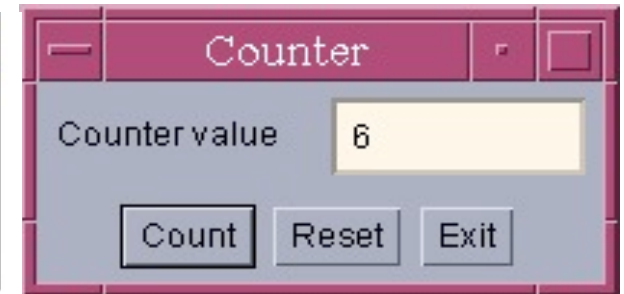
- Jede Plattform hat ihre speziellen Regeln für z.B.:
 - Gestaltung der Elemente von "Frames" (Titelbalken etc.)
 - Standard-Bedienelemente zum Bewegen, Schließen, etc. von "Frames"
- Einstellbares Look-and-Feel: Standard-Java oder plattformspezifisch
- Dasselbe Java-Programm mit verschiedenen "Look-and-Feels":



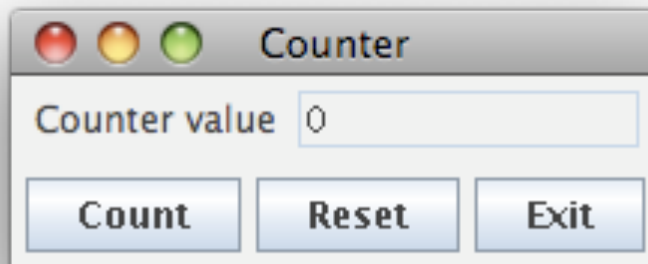
Macintosh (MacOS X)



Windows



Solaris (CDE)



Plattformunabhängiges
Java-Look-and-Feel (auf MacOS)