



Universität Bremen

Abstract Window Toolkit

Thomas Röfer

Desktop-Metapher

AWT und Swing

Applets und Anwendungen

Rahmen und Menüs

Komponenten und Container

Panels und Layouts

Grafik und Schriften

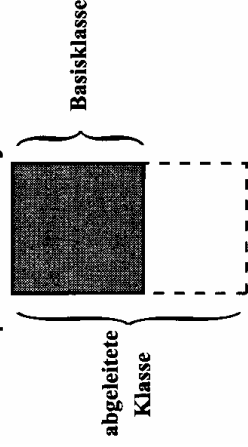
Ereignisbehandlung

Rückblick „Vererbung“

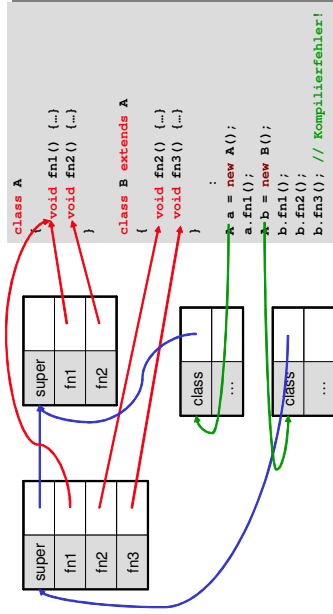
Pakete

```
java.lang.System.out.println("Hallo")
Paket Paket Klasse Attribut Methode
```

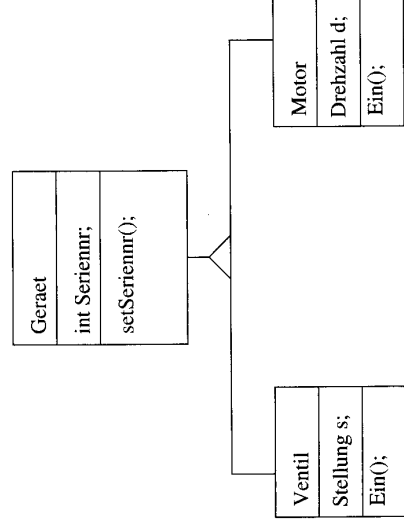
Speicherlayout



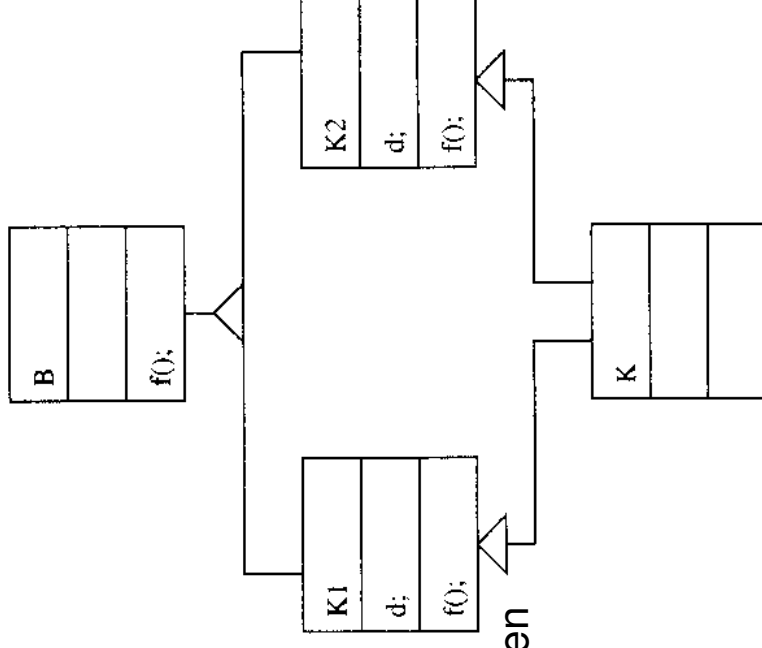
Frühes/spätes Binden



Vererbung



Mehrfaches Erben



Abstrakte Klassen / Schnittstellen

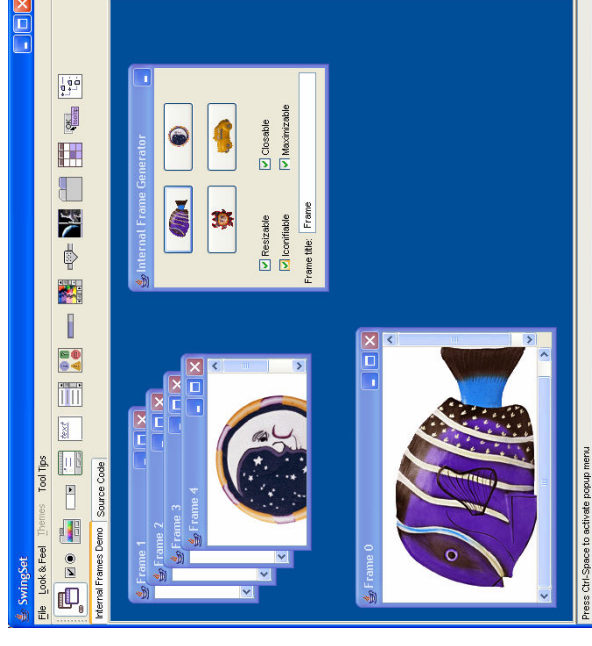
```
abstract class Gerat {
    int seriennummer;
    abstract void ein ();
}
interface Printable {
    void print ();
}
```

Desktop-Metapher

- ▶ **Ansatz**
 - ▶ Graphische Oberflächen bedienen sich Metaphern, d.h. sie bilden reale Objekte und Abläufe nach, die dem Benutzer den Umgang mit dem Computer erleichtern sollen, da er diese Objekte aus der realen Welt bereits kennt
 - ▶ Der Benutzer bestimmt, was zu tun ist, d.h. es gibt keine globale feste Reihenfolge
 - ▶ modal vs. nicht-modal
- ▶ **Beispiele**
 - ▶ Desktop (Schreibtischoberfläche)
 - ▶ *Man kann Dinge ablegen, hin- und herschieben und in den Papierkorb werfen*
 - ▶ *Teilweise schräg: Disketten in Papierkorb werfen, um sie entnehmen zu können*
 - ▶ Fenster
 - ▶ *Zeigen einen Ausschnitt der Welt. Die Sicht kann durch Rollbalken geändert werden*
 - ▶ Buttons (IBM-Deutsch: Schaltflächen)
 - ▶ Listen, Dialoge, Karteikarten, Assistenten ...

AWT und Swing

- ▶ **Abstract Window Toolkit**
 - ▶ Seit Java 1.0
 - ▶ Nutzt die Elemente des unterliegenden Fenstersystems
 - ▶ Ist relativ schnell
 - ▶ Der Leistungsumfang ist eingeschränkt
 - ▶ Findet sich unter `java.awt`.*
- ▶ **Swing**
 - ▶ Seit Java 1.1
 - ▶ „Leichtgewichtige“ Komponenten (d.h. nur wenig Code des unterliegenden Fenstersystems)
 - ▶ Ist langsamer als AWT
 - ▶ Der Leistungsumfang ist deutlich größer
 - ▶ Unterstützt unterschiedliche „Look & Feels“
 - ▶ Findet sich unter `javax.swing`.*



Applets und Anwendungen

- ▶ **Applets**
 - ▶ Können nur innerhalb eines Webbrowsers oder im AppletViewer ausgeführt werden
 - ▶ Sind immer grafisch
 - ▶ Zeichenfläche ist statisch
 - ▶ Starten und Beenden automatisch durch Browser
- ▶ **Anwendungen**
 - ▶ Können sowohl textuell als auch grafisch sein
 - ▶ Grafische Anwendungen generell aufwändiger als Applets
 - ▶ Müssen eine Funktion `main()` haben
 - ▶ `main()` erzeugt typischerweise nur ein Objekt des Hauptfensters und kann daher in BlueJ entfallen

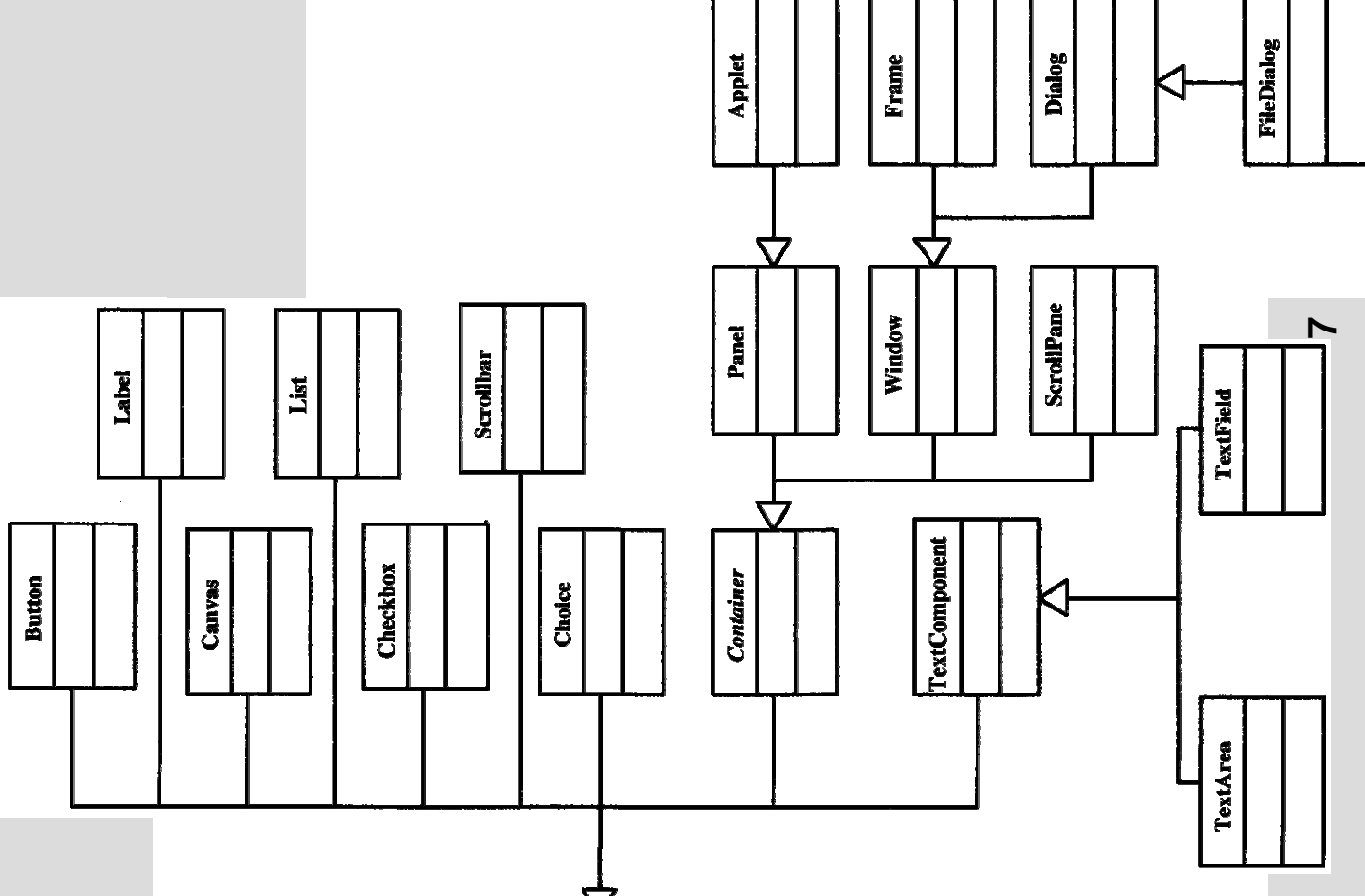


Applets

- ▶ **Allgemein**
 - ▶ Ein Applet ist eine Klasse, die von *java.applet.Applet* erbt
 - ▶ Funktionalität wird implementiert, indem existierende Methoden überschrieben oder Schnittstellen implementiert werden
 - ▶ Der Programmfluss wird von außen bestimmt (Ereignisbasierte Programmierung)
 - ▶ *Don't call us, we'll call you!*
- ▶ **Methoden**
 - ▶ Initialisierung
 - ▶ *void init()*
 - ▶ Benutzer betritt mit Applet Seite (wieder)
 - ▶ *void start()*
 - ▶ Benutzer verlässt Seite mit Applet (wieder)
 - ▶ *void stop()*
 - ▶ Applet wird nicht mehr gebraucht
 - ▶ *void destroy()*
 - ▶ Alle Methoden von *java.awt.Panel*, z.B.
 - ▶ *void paint(Graphics g)*

Struktur des AWT

- ▶ **Fenster und Dialogelemente**
 - ▶ *CheckboxGroup*, s. rechts
- ▶ **Layouts**
 - ▶ *BorderLayout*, *CardLayout*, *FlowLayout*, *GridLayout*, *GridBagLayout* ...
- ▶ **Zeichnen und Grafikprimitive**
 - ▶ *Color*, *Graphics*, *Image*, *Point*, *Polygon*, *Rectangle*
- ▶ **Schriften**
 - ▶ *Font*, *FontMetrics*
- ▶ **Ereignisse**
 - ▶ *Event*
- ▶ **Menüs**
 - ▶ *MenuComponent*, *MenuBar*, *MenuItem*, *CheckboxMenuItem*, *Menu*
- ▶ **Toolkit**



Rezept für eine AWT-Anwendung

- ▶ **Benutzungsschnittstelle**
 - ▶ Erzeugen eines Rahmens (Ableitung von *class Frame*)
 - ▶ Initialisierung der Schriften, Farben, Layouts und anderer sog. *Resources*
 - ▶ Erzeugung der Menüs und des Menübalkens
 - ▶ Erzeugung der Steuerelemente, Dialoge, Fenster usw.
- ▶ **Implementierung**
 - ▶ Ereignisbehandler (event handlers) hinzufügen
 - ▶ Funktionalität hinzufügen
 - ▶ Fehlerbehandlung hinzufügen

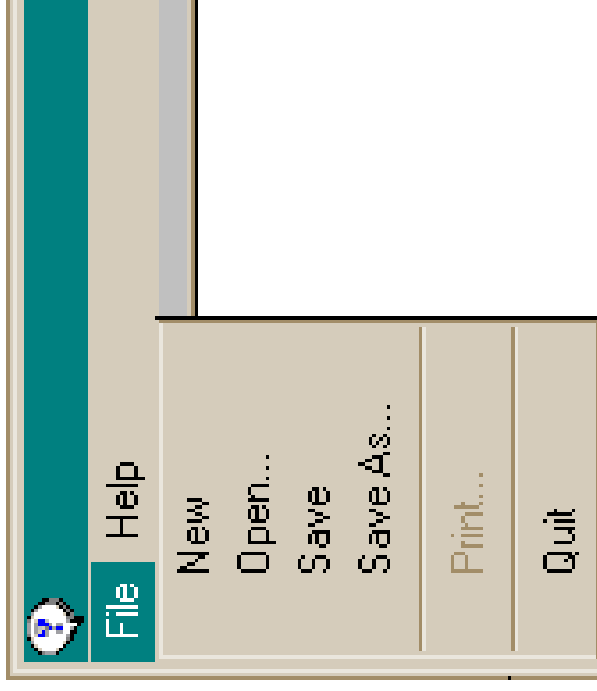
Erzeugen eines Rahmens

- ▶ **Allgemein**
 - ▶ Jede grafische Anwendung benötigt ein Hauptfenster (einen Rahmen)
 - ▶ Üblicherweise wird dazu eine Klasse von *Frame* abgeleitet und ein einzelnes Objekt davon konstruiert (z.B. in `main()`)
- ▶ **Einschränkungen**
 - ▶ Eine so erzeugte Anwendung reagiert noch auf keine Ereignisse, z.B. nicht auf das Drücken der *Schließen*-Schaltfläche
 - ▶ Man kann es nur beenden, indem man es „abschießt“ (BlueJ: Virtuelle Maschine zurücksetzen)

```
import java.awt.*;  
  
class AWTApp extends Frame  
{  
    AWTApp()  
    {  
        super("My App");  
        setSize(300, 300);  
        setVisible(true);  
    }  
}
```

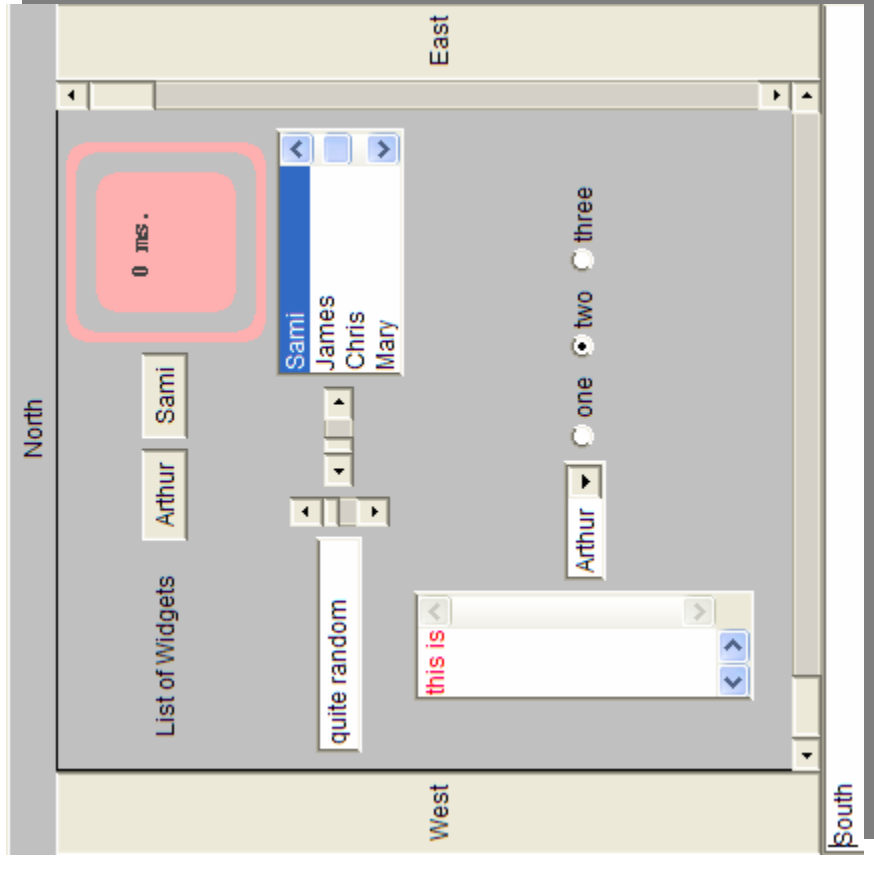
Menüs

```
// im Konstruktor
MenuBar mbar = new MenuBar();
Menu m = new Menu("File");
m.add(new MenuItem("New"));
m.add(new MenuItem("Open..."));
m.add(new MenuItem("Save"));
m.add(new MenuItem("Save As..."));
m.addSeparator();
m.add(new MenuItem("Print..."));
m.addSeparator();
m.add(new MenuItem("Quit"));
mbar.add(m);
m = new Menu("Help");
m.add(new MenuItem("Help!!!!"));
m.addSeparator();
m.add(new MenuItem("About..."));
mbar.add(m);
setMenuBar(mbar);
```



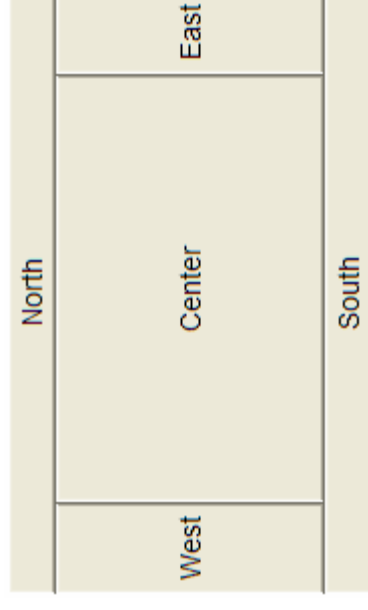
Komponenten und Container

- ▶ **Allgemein**
 - ▶ *Component* ist die Basisklasse aller Elemente, mit den der Benutzer interagieren kann
- ▶ **Arten**
 - ▶ List, Scrollbar, TextArea, TextField, Choice, Button, Label, ...
 - ▶ Alle Container
- ▶ **Methoden, z.B.**
 - ▶ setBackground(Color)
 - ▶ setFont(Font)
 - ▶ setVisible()
 - ▶ setLocation (int, int), setSize(int, int)
 - ▶ paint(Graphics), update(Graphics), repaint()
- ▶ **Container**
 - ▶ Komponenten, die andere Komponenten enthalten können



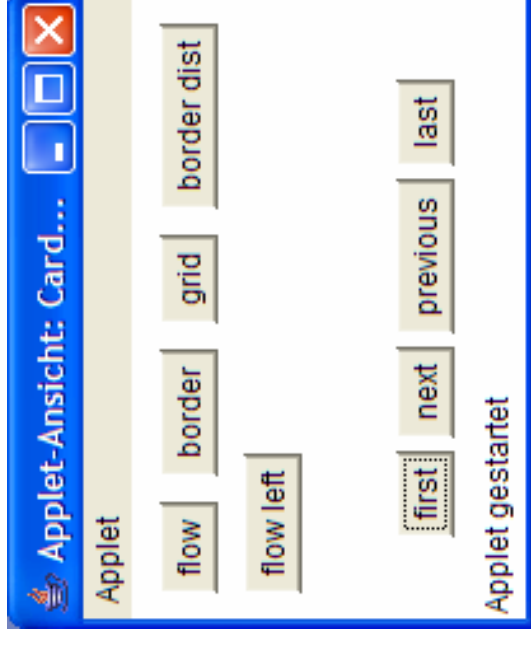
Panels und Layouts

- ▶ **Panel**
 - ▶ Ein rechteckiger Bereich, der andere Komponenten enthalten kann und dem ein *LayoutManager* zugeordnet ist
- ▶ **LayoutManager**
 - ▶ Erlauben die Anordnung von Komponenten nach vorgegebenen Kriterien
 - ▶ Notwendig für Plattformunabhängigkeit
- ▶ **BorderLayout**
 - ▶ Standard-LayoutManager für alle Fenster, z.B. Rahmen und Dialoge
 - ▶ Speichert Komponenten in fünf Bereichen
 - ▶ *north, south, east, west und center*
 - ▶ Der überschüssige Raum wird dem mittleren Bereich zugeordnet
- ▶ **CardLayout**
 - ▶ Speichert mehrere Komponenten, die nacheinander angezeigt werden sollen, d.h. man kann zwischen verschiedenen Komponenten umschalten



Panels und Layouts

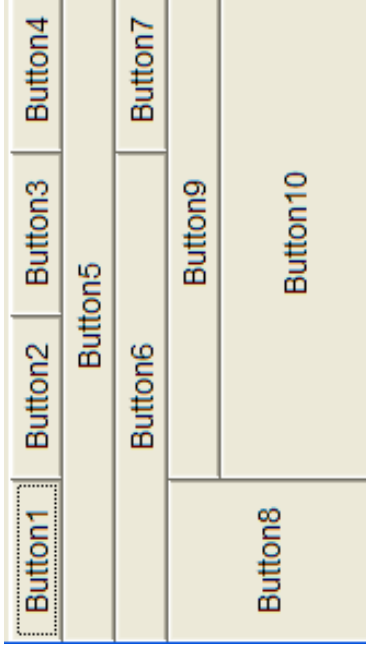
- ▶ **FlowLayout**
 - ▶ Standard-LayoutManager für Panels
 - ▶ Kann beliebig viele Komponenten enthalten, die an den Fenstergrenzen umgebrochen werden
 - ▶ Unterschiedliche Ausrichtungen
 - ▶ *FlowLayout.LEFT*, *FlowLayout.CENTER*, *FlowLayout.RIGHT*
- ▶ **GridLayout**
 - ▶ Ordnet Komponenten in einem Gitter an
 - ▶ Alle Komponenten haben die gleiche Größe



Button 1	Button 2	
Button 3	Button 4	
Button 5		

Panels und Layouts

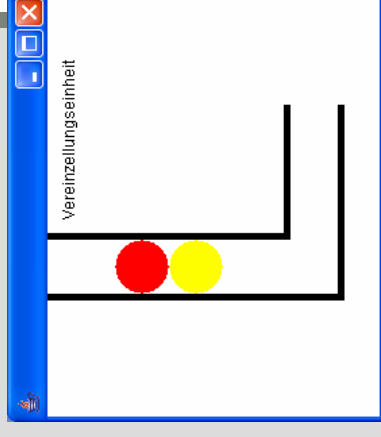
- ▶ **GridBagLayout**
 - ▶ Kompliziertester, aber auch mächtigster LayoutManager
 - ▶ Erlaubt die Zuordnung sog. Einschränkungen (*Constraints*) zu jeder Komponente
- ▶ **GridBagConstraints**
 - ▶ Legt die Einschränkungen für Komponenten in GridBagLayout fest, z.B.
 - ▶ Relative Breite und Höhe
 - ▶ *gridwidth, gridweight*
 - ▶ Anzahl Zellen, *GridBagConstraints.RELATIVE, GridBagConstraints.REMAINDER*
 - ▶ Gewichtungen
 - ▶ *weightx, weighty*



Grafik

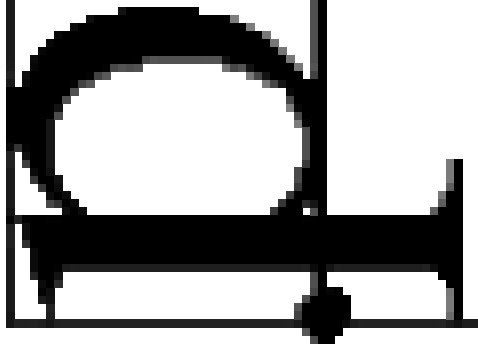
- ▶ **Allgemein**
 - ▶ In alle Komponenten kann gezeichnet werden, in dem *paint(Graphics)* überschreibt
 - ▶ Aber es kann zu Konflikten mit den Zeichenroutinen der Komponenten kommen
- ▶ **Allgemeine Zeichenfläche**
 - ▶ *class Canvas*
- ▶ **Zeichenschnittstelle**
 - ▶ *interface Graphics*
 - ▶ Wird an **paint** übergeben
 - ▶ Arbeitet zustandsbasiert
 - ▶ Speichert den aktuellen Zustand des Zeichenwerkzeugs (Farbe, Schriftart usw.)

```
import java.awt.*;  
  
class FrameBeispiel extends Frame  
{  
    FrameBeispiel()  
    {  
        setSize(320,280);  
        setVisible(true);  
    }  
  
    public void paint(Graphics g)  
    {  
        g.setColor(Color.black);  
        g.drawString("Vereinzellungseinheit", 150, 50);  
        g.fillRect(90, 5, 5, 240);  
        g.fillRect(135, 5, 5, 200);  
        g.fillRect(90, 245, 145, 5);  
        g.fillRect(135, 205, 100, 5);  
  
        g.setColor(Color.red);  
        g.fillOval(95, 80, 40, 40);  
        g.setColor(Color.yellow);  
        g.fillOval(95, 120, 40, 40);  
    }  
}
```



Schriften

- ▶ **Begriffe**
 - ▶ Grundlinie, Oberlänge, Unterlänge, Höhe
 - ▶ Proportionalschrift, Schrittweite
 - ▶ Unterschneidung, Lingaturen
 - ▶ Serifen
- ▶ **Auswahl einer Schrift (Font)**
 - ▶ Name, z.B. „SansSerif“
 - ▶ Stil, (ver-odert) z.B. Font.BOLD | Font.ITALIC
 - ▶ Größe in Punkten (1pt = 1/72 Zoll), z.B.
 - ▶ `g.setFont(new Font("SansSerif", Font.PLAIN, 16));`
- ▶ **Informationen über eine Schrift (FontMetrics)**
 - ▶ `getAscent()`, `getDescent()`, `getHeight()`
 - ▶ `stringWidth(String)`



WindowEvent / WindowListener

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

class AWTApp extends Frame
implements WindowListener,
ActionListener
{
    AWTApp ()
    {
        super ("My App");
        addWindowListener (this);
        Button b = new Button ("Close");
        add (b);
        b.addActionListener (this);
        setSize (300, 300);
        setVisible (true);
    }

    public void actionPerformed (ActionEvent e)
    {
        if (e.getActionCommand ().equals ("Close"))
            windowClosing (null);
    }
}
```

```
public void windowClosing (WindowEvent e)
{
    dispose ();
    System.exit (0);
}

public void windowOpened (WindowEvent e)
{}

public void windowClosed (WindowEvent e)
{}

public void windowIconified (WindowEvent e)
{}

public void windowDeiconified (WindowEvent e)
{}

public void windowActivated (WindowEvent e)
{}

public void windowDeactivated (WindowEvent e)
{}
}
```

Wettbewerb: Vier gewinnt

- ▶ **Aufgabe**
 - ▶ Programmieren des Spiels „Vier gewinnt“, bei dem man gegen den Computer spielen kann
- ▶ **Spielregeln**
 - ▶ Beide Spieler werfen abwechselnd Steine in einen der sieben Schächte
 - ▶ Wer zuerst vier in einer Reihe erreicht (horizontal, vertikal oder diagonal), hat gewonnen
- ▶ **Lösungsansatz**
 - ▶ Mögliche eigene und gegnerische Züge im Voraus berechnen und resultierende Stellung bewerten
- ▶ **Wettbewerb**
 - ▶ Programme spielen gegeneinander
 - ▶ Vorrunde in PI-2-Tutorien
 - ▶ Entscheidung in Sondertermin
 - ▶ Teilnahme ist freiwillig
 - ▶ Es winkt ein Preis!

