

Übung 4

Interaktive Elemente in JAVA, GUI-Programmierung

1. Schreiben Sie ein JAVA-Programm, das die folgenden interaktiven Elemente enthält:

- (a) Einen Button,
- (b) ein Eingabetextfeld,
- (c) ein Aufklapp-Menü mit mindestens zwei Elementen,
- (d) zwei Radio-Checkboxes,
- (e) zwei normale (unabhängig auswählbare) Checkboxes.

Veränderungen in den Bedienelementen sollen (graphisch) im unteren Bereich des Fensters angezeigt werden.

Bei Klick auf den „Schließen“-Knopf soll das Programm beendet werden.

2. Schreiben Sie ein GUI, das

- (a) zwei Texteingabefelder mit Beschriftung „Zahl 1“ und „Zahl 2“,
- (b) einen Knopf mit Beschriftung „Addieren“

enthält. Bei Druck auf den Knopf sollen die Bedienelemente verschwinden oder „abgeschaltet“ werden, Zahl 1 und Zahl 2 addiert und das Ergebnis im Fenster dargestellt werden.

3. Bilden Sie die HTML-Oberfläche aus Übung 3 in JAVA ab. Wenn auf den „Abschicken“ Button geklickt wird, sollen die Inhalte aller Felder in der Konsole ausgegeben werden.