

Übung 7

Interaktive Elemente, GUI-Programmierung

1. Schreiben Sie ein Programm (wahlweise als Applet oder Applikation, oder beides), das die folgenden interaktiven Elemente enthält:

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

Beim Klick auf den Button sollen die aktuell ausgewählten bzw. eingetragenen Texte (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, Zahl 1 und Zahl 2 addiert und das Ergebnis im Fenster dargestellt werden.

Das Programm kann als Standalone Java-Anwendung, als Applet, oder beides gleichzeitig realisiert werden.