



IN1010 uke 11

Gruppe 4

Agenda

- GUI (AWT+Swing)
 - Oversikt
 - Noen tips
 - Kodeeksempler:
 - Lage tomt vindu
 - Binærtall converter
- Jobbe med oppgaver/trix/oblig!

Oversikt



Vanlige komponenter

- Tekst → JLabel
- Tekst inputboks → JTextField
- Knapp → JButton
- Tegneflate → JPanel
- Vindu for programmet → JFrame

Setup for hvert GUI-program

Start med:

```
try {
    UIManager.setLookAndFeel(
        UIManager.getCrossPlatformLookAndFeelClassName());
} catch (Exception e) {
    System.exit(1);
}

JFrame vindu = new JFrame("Mitt Program");
vindu.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

JPanel panel = new JPanel();
vindu.add(panel);
```

Setup for hvert GUI-program

Avslutt med:

```
vindu.pack();  
vindu.setVisible(true);
```

Hvordan ting plasseres på tegneflaten (JPanel)

(Mer på forelesningen neste uke)

Avhenger av layout:

- **FlowLayout (Standard)**
 - Komponentene legges etter hverandre for å passe i vinduet
- **BorderLayout**
- **GridLayout**

Kodeeksempel

Lage tomt vindu



Noen tips

- Mange ulike metoder og klasser
 - Trenger IKKE å memorere! Skriftlige hjelpemidler tillatt på eksamen =)
- Se på kodeeksempler fra forelesninger, trix osv
- Bruk Google (men ikke gå for langt utenfor pensum)
- Fokuser på å forstå hvordan man kobler sammen alt (hendelser, GUI, selve modellen til programmet)

Kodeeksempel

*Enkel binærtall
converter*



Jobb med oppgaver!

IN1010 Emnesiden → Grupper →
Gruppe 4 → Uke11

