

Programmierkurs Anwendungsentwicklung

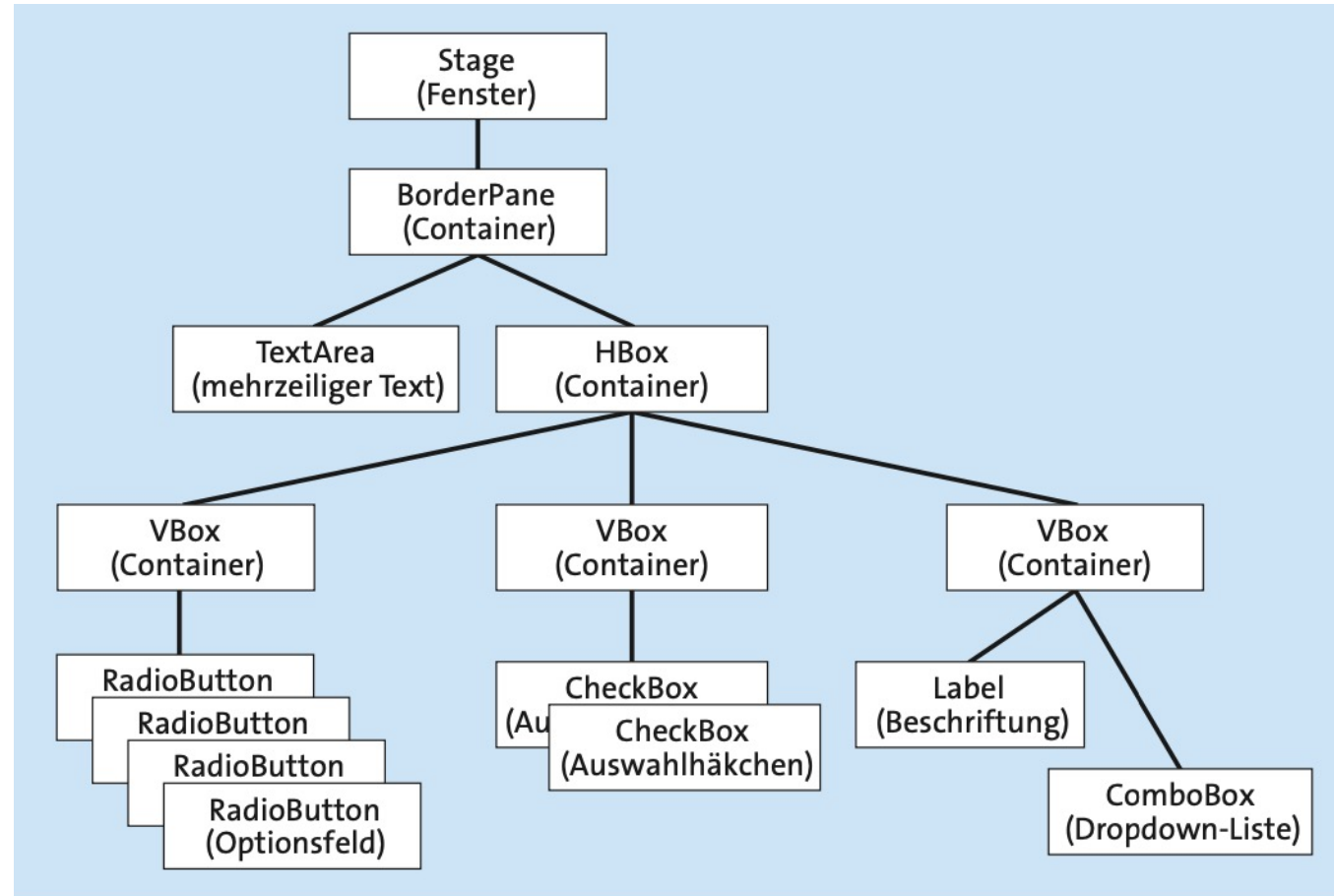
Praktikum 10

Aufgabe 1

- Im oberen Bereich des Fensters befindet sich eine mehrzeilige Textbox, deren Text Sie verändern können
- Im unteren Bereich des Fensters sind in drei Spalten Steuerelemente angeordnet, mit denen Sie die Font-Attribute verändern können.



Aufgabe 1 (Der Scene Graph)



Aufgabe 1

- Implementieren Sie das Programm „Steuerelemente“
- Nutzen Sie den Scene Graph und JavaFX-API, um die entsprechenden Elemente zu identifizieren und zu implementieren

Aufgabe 2

- Zeichnen Sie in einem 800 x 500 Pixel großen Fenster den Verlauf der Sinusfunktion über den Wertebereich von 0 bis 10.

Aufgabe 3

Implementieren Sie folgende GUI-Anwendung mittels JavaFX (siehe Abbildung). Nutzen Sie

- `new Slider()`, um einen Schieberegler zu erzeugen,
- `new TextField()`, um ein Textfeld zu erzeugen,
- `new Label("xxx")`, um ein Label mit dem Text "xxx" zu erzeugen.

Wenn sich ein Schieberegler verändert, soll automatisch das Ergebnis "Länge*Breite*Höhe" aktualisiert werden. Realisieren Sie dies bitte nicht durch Listener, sondern durch Properties und Binding. Hinweis: Nutzen Sie `valueProperty()` beim Schieberegler und `textProperty()` beim TextField

