

BPI2134_01 GUI programozás

1. hét Java AWT és Java Swing. A Java Swing alapjai.
2. hét Fejlesztői környezetek Java Swing felületek készítéséhez.
3. hét Panelek kezelése. Dialógusok, színek és fontok, komponensek elhelyezése.
4. hét Alapvető Swing komponensek (JLabel, JButton, JTextField stb.). Eseményvezérelt programozás a Java Swingben, az EDT és az EventQueue osztály.
5. hét Point-and-click vezérlőelemek a Java Swingben.
6. hét További Java Swing komponensek.
7. hét Példa összetett SDI alkalmazás írására Java Swing használatával.
8. hét Layoutok és Look&Feel áttekintése.
9. hét UI design Java Swingben, a JTabbedPane komponens.
10. hét Állománykezelés, a Java Swing filekezelő komponensei.
11. hét Több frame használata Java Swing alkalmazásban.
12. hét Példa (több frame-et használó) összetett alkalmazás írására Java Swing használatával.
13. hét A Java Swing grafikai eszközei. Képek megjelenítése.
14. hét A Java Swing grafikai eszközei. Animációk és 2D alakzatok.

Gyakorlati jegy feltétele:

- A gyakorlatokon való részvétel (maximum három hiányzás engedélyezett).
- A beadandó feladatok 50 %-os teljesítése (összhangban a JavaFX résszel).