

GUI-Anwendung

Die Erstellung einer einfachen GUI-Anwendung erfolgt grundsätzlich in folgenden Schritten:

- Formular gestalten
- Ereignismethode festlegen

ABER: Die primitive Verwendung von GUI-Buildern ergibt keinen guten, wartbaren Code.

- Schichtenarchitektur
- Trennung von Aspekten

Aufgabe:

Übung 4.9: Eine Schaltfläche, die sich nicht anklicken lässt.

Beachten Sie hierzu die Abschnitte 4.2 und 4.4 im Buch.

Aufgabe (Bücherei):

Erstellen Sie eine GUI zum Anlegen von Ausleihen

- Sehen Sie zwei Eingabefelder vor (*Signatur* und *Nutzernummer*) sowie die Knöpfe *Ausleihen* und *Zurückgeben*.
- Nach dem Drücken von *Ausleihen* soll im neuen Modul Ausleiheverwaltung die Funktion *Ausleihen* aufgerufen werden. Diese prüft die Gültigkeit der Parameter (über die Funktion *Lesen* in Medienverwaltung und Nutzerverwaltung) und gibt entsprechende Rückgabewerte zurück.
- Die GUI öffnet ein Popup und zeigt das Ergebnis an.