

Fragen zur Vorlesung „Informatik B“ Teil 3

Vorlesung 11: GUI Teil 1

- Was bedeutet GUI und AWT?
- Wie unterscheiden sich Steuerelemente und Container?
- Warum können Steuerelemente keine anderen Komponenten aufnehmen?
- Welche LayoutManager gibt es in AWT und welcher wird als Default gesetzt?
- Wie werden die Elemente beim BorderLayout (Flow, Grid, Card, GridBag) positioniert?
- Was passiert beim Aufruf von setLayout(null) und wie werden die Elemente dann positioniert?

Vorlesung 12: GUI Teil 2

- Nennen Sie drei verschiedene Ereignisse (Events) die der Benutzer auslösen kann!
- Was besagt das Delegation Event Model?
- In welche zwei groben Kategorien lassen sich Ereignisse einteilen und worin besteht der Unterschied der Kategorien?
- Was bewirkt die Implementierung eines EventListener (z.B. MouseListener) ?
- Welche Alternative hat man, wenn man nicht ein EventListener als Interface implementieren möchte und eigentlich auch nur eine Operation aus dem Interface benötigt?
- Welche zwei verschiedenen Menütypen gibt es bei Benutzeroberflächen?
- Wie wird die Zwischenablage in Java realisiert?

Vorlesung 13: GUI Teil 3

- Was ist der Nachteil von in AWT entwickelten Anwendungen, wenn man diese auf verschiedenen Betriebssystemen startet?
- Welche Vorteile bietet Swing und welche Merkmale stehen im Vordergrund?
- Was versteht man unter Pluggable Look and Feel in Swing?
- Woran erkennt man ob es sich um eine Swing oder AWT Komponente handelt?
- Was ist ein „Tool Tip“?

- Was ist eclipse?
- Welche Unterschiede bestehen zwischen AWT, Swing und SWT?
- Nach welchem Schema ist ein typisches SWT-Programm aufgebaut?
- Was ist ein Widget?
- Wozu benötigt SWT die Event-Loop?
- Welche Layouts hat SWT?
- Wann empfiehlt sich Swing, wann SWT?