

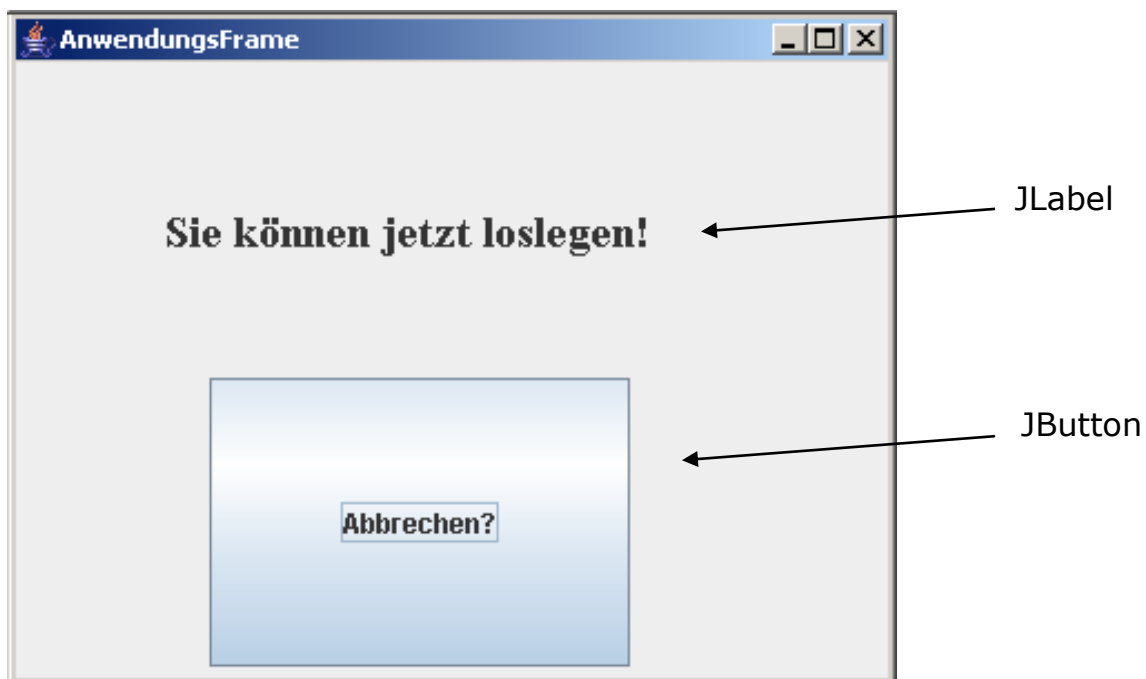
**Praktikum 3 zur OOS SS16 G1: 20.05. & G2: 13.05.****Ziel:**

In diesem Versuch werden die Fenster (Frames), die auf der Oberfläche des Clients dargestellt werden, implementiert und mit einer Ereignisverarbeitung versehen.

Außerdem sind automatisierte Tests der Klassen aus Versuch 2 mit dem junit-Tool durchzuführen!

**Aufgabe 1 (AnwendungsFrame):**

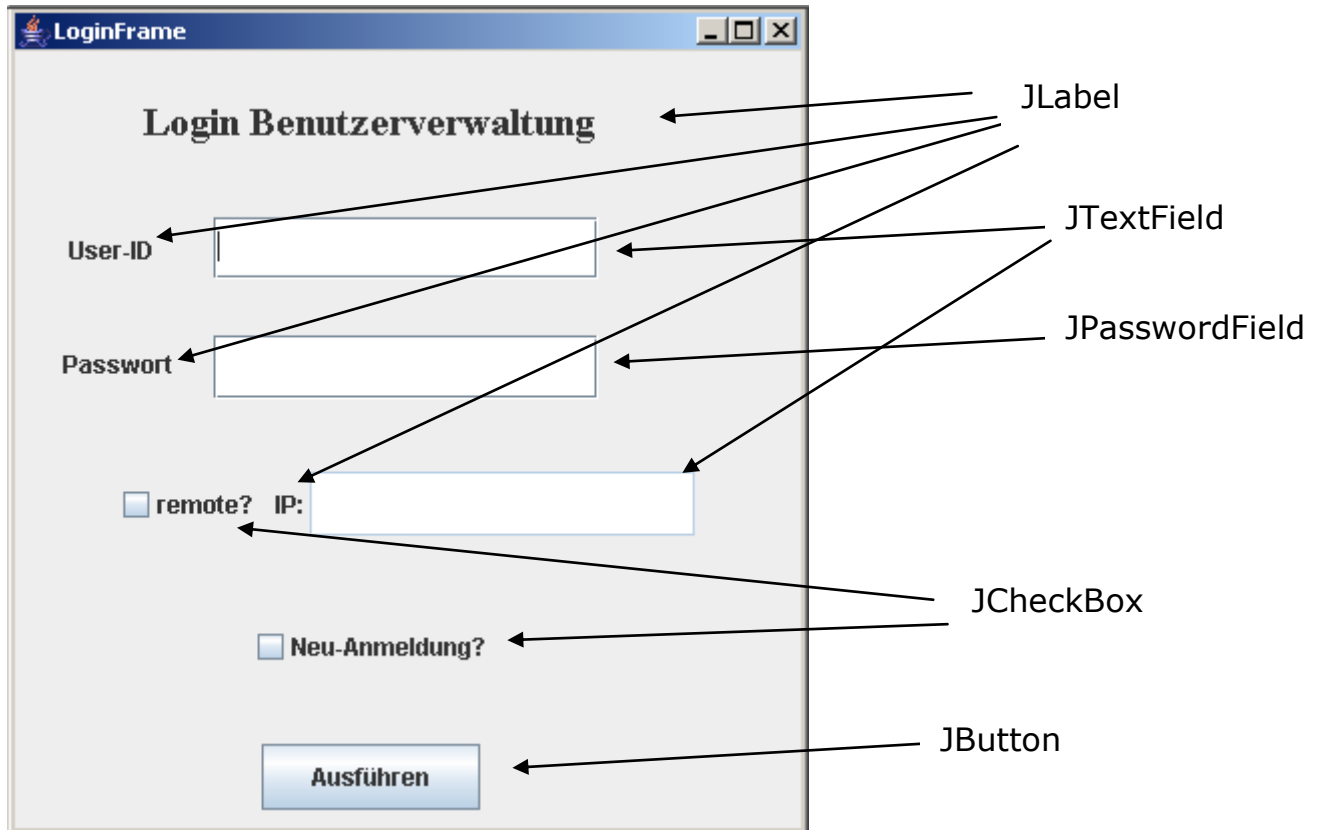
Erzeugen Sie eine Klasse `AnwendungsFrame`, die folgendes Fenster darstellt:



Erweitern Sie die Klasse `AnwendungsFrame` um die Behandlung eines Ereignisses, das bei Drücken des `JButtons` "Abbrechen?" eine Meldung auf die Standardausgabe schreibt und das Fenster schließt.

**Aufgabe 2: (LoginFrame)**

Erzeugen Sie eine Klasse `LoginFrame`, die folgendes Fenster darstellt:



Erweitern Sie die Klasse `LoginFrame` um die folgenden privaten Attribute:

- `private boolean lokal = true;`  
ist `true`, wenn die Checkbox "remote?" nicht gesetzt ist, sonst `false`
- `private boolean neuAnmeldung = false;`  
ist `true`, wenn die Checkbox "Neu-Anmeldung?" gesetzt ist, sonst `false`
- `private InetAddress address;`  
speichert die in Textfeld neben "IP" eingetragene IP-Adresse, wenn `lokal false` ist. Hierzu sind ggf. noch Klassen aus der API zu importieren.

und die Behandlung der folgenden drei Ereignisse:

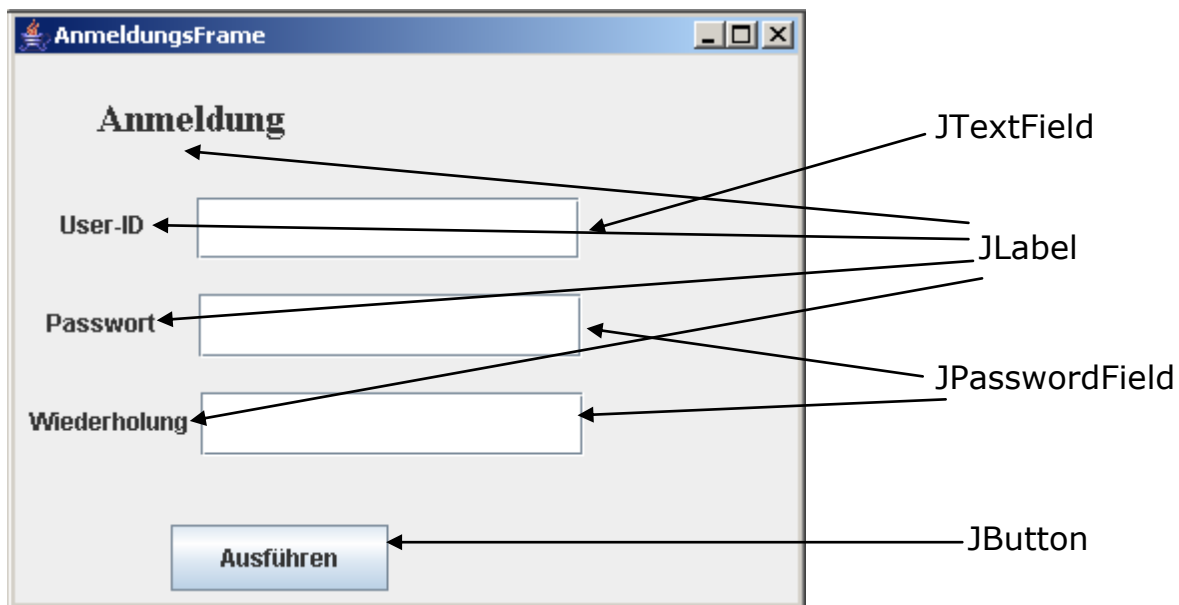
- Ereignis, das bei Ändern der `JCheckBox` "remote?" das Attribut `lokal` umsetzt, den Wert von `lokal` auf der Standardausgabe ausgibt und Schreibrecht im Textfeld neben "IP" genau dann erteilt, wenn die Checkbox "remote?" gesetzt ist.
- Ereignis, das bei Ändern der Checkbox "Neu-Anmeldung?" das Attribut `neuAnmeldung` umsetzt und den Wert von `neuAnmeldung` auf der Standardausgabe ausgibt.

**Praktikum 3 zur OOS SS16 G1: 20.05. & G2: 13.05.**

- Ereignis, das bei Drücken des Buttons "Ausführen" folgende Aktionen ausführt:
- 1.) Wenn `lokal` auf `false` gesetzt ist, wird der Wert im Textfeld neben "IP" gelesen und im Attribut `address` abgelegt.
  - 2.) Ein Objekt der Klasse `Benutzer` wird erzeugt und dessen Attribute werden mit den Einträgen in den Textfeldern neben "User-ID" und "Passwort" initialisiert.
  - 3.) Das in 2.) erzeugte Objekt der Klasse `Benutzer` wird auf der Standardausgabe ausgegeben und das Fenster wird geschlossen.

**Aufgabe 3: (AnmeldungsFrame)**

Erzeugen Sie eine Klasse `AnmeldungsFrame`, die folgendes Fenster darstellt:



Erweitern Sie die Klasse `AnmeldungsFrame` um die Behandlung eines Ereignisses, das bei Drücken des `JButtons` "Ausführen" überprüft, ob die beiden Passwortfelder den gleichen Inhalt haben.

Falls dies nicht der Fall ist, machen Sie den Benutzer darauf aufmerksam, indem Sie in das Textfeld neben "User-ID" den folgenden Text schreiben: "Passwort != Wiederholung" und somit eine wiederholte Eingabe ermöglichen.

Fortgeschrittene Programmierer können die Meldung ggf. auch anders realisieren.

Falls dies der Fall ist, erzeugen Sie ein Objekt der Klasse `Benutzer` und initialisieren Sie dessen Attribute mit den Einträgen in den Textfeldern neben "User-ID" und "Passwort".

Geben Sie dann das neu erzeugte Objekt der Klasse `Benutzer` auf der Standardausgabe aus und schließen Sie das Fenster.

**Praktikum 3 zur OOS SS16 G1: 20.05. & G2: 13.05.**



**Aufgabe 4: (JUnit-Test der Klassen aus Versuch 2)**

Geben Sie eine ausreichende Menge von Tests der Klassen aus Praktikum 2 an und implementieren Sie diese in JUnit.