

Name:

Matr.Nr:

Abzugeben:

Abgabefrist: 9. 11. 2009

Quellcode im SVN-Repository  
Deckblatt, Skizzen und Entwürfe, Quellcode.

Tutor:

Punkte:

100 Punkte

## Swing 1) Mind-Mapping-Werkzeug

Eine Mind-Map (deutsch Gedächtniskarte) stellt Beziehungen zwischen Begriffen graphisch dar. Mit Mind-Maps kann man zum Beispiel Ideen sammeln, Texte strukturieren, Vorträge entwerfen, oder Lernen. Beispiele erfolgreicher Mind-Mapping-Software sind: FreeMind<sup>1</sup> und MindManager<sup>2</sup>.

In dieser Übung sollen sie ein einfaches Mind-Mapping-Werkzeug entwickeln. Das Übungsziel ist, dass sie mit den Entwurfsprinzipien von Swing vertraut werden und mit komplexen Swing-Komponenten umgehen können.

### Teilaufgaben

- Modell (40 Punkte)
  - Verwaltung der Begriffe bestehend aus Titel, und Beschreibung
  - Listener-Unterstützung
- Applikation (60 Punkte)
  - Anzeigen der Begriffe in einem JTree (30 Punkte)
    - Achten sie auf eine saubere Implementierung des TreeModels!
  - Hinzufügen eines neuen Begriffs (5 Punkte)
  - Löschen eines Begriffs (5 Punkte)
  - Ändern eines Begriffs (10 Punkte)

*Ächtung Änderung: Undo-/Redo-Unterstützung soll in Übung 2 gemacht werden!!*

Implementieren sie ihr Programm sauber strukturiert, man (z.B. der Tutor ☺) sollte Ihren Code in kürzester Zeit verstehen können. Beachten sie die Hinweise aus der Vorlesung und dem Übungs-Wiki<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> <http://freemind.sourceforge.net/wiki/>

<sup>2</sup> <http://www.mindjet.com/>

<sup>3</sup> [http://sww.jku.at/Teaching/Lectures/PSW2/2009/wiki/doku.php?id=uebung\\_1](http://sww.jku.at/Teaching/Lectures/PSW2/2009/wiki/doku.php?id=uebung_1)