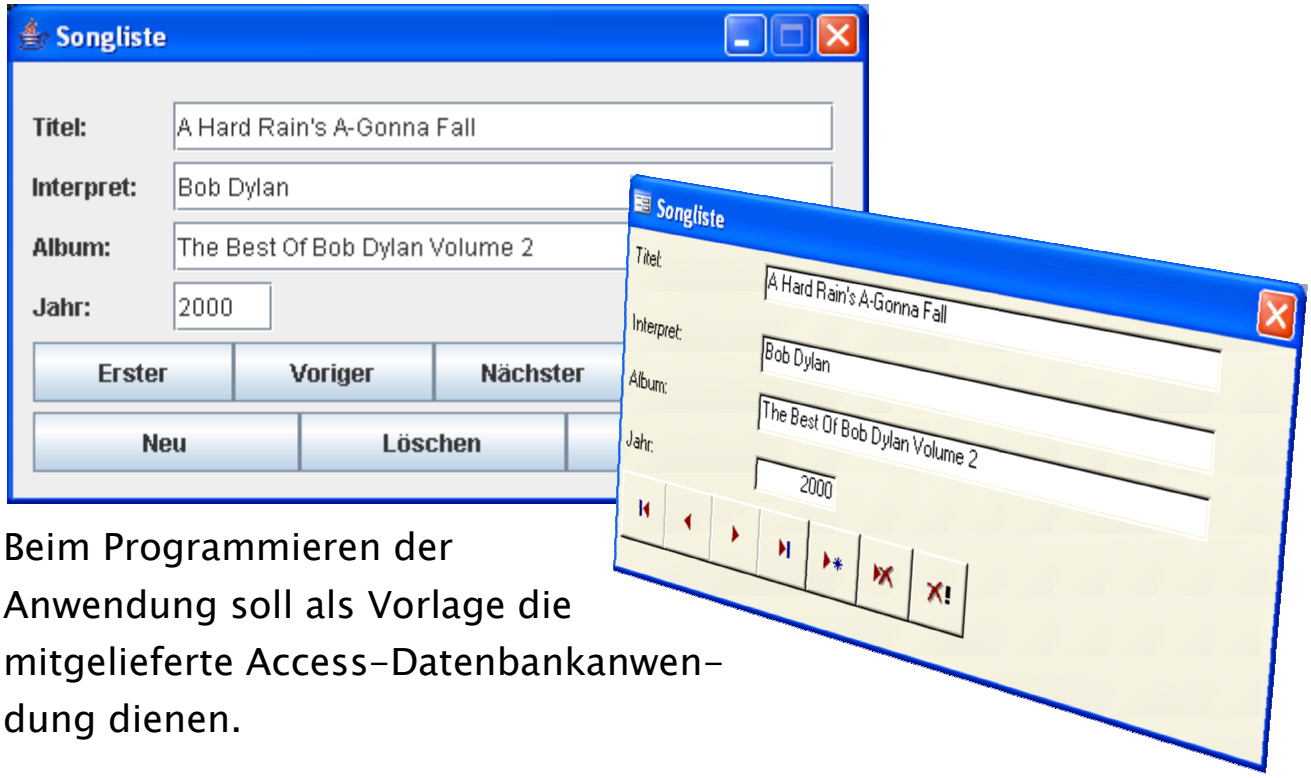
Informatik: Teamarbeit Songliste

Ziele

- Stärkung der Teamfähigkeit
- Gefühl für Arbeitsorganisation, -aufteilung und -koordination erhalten
- Erfahrung im Umgang mit der GUI-Programmierung ausbauen
- Die Swing-Komponenten besser kennen lernen
- Mit Arrays arbeiten können
- Mit Textdateien umgehen können

Aufgabenstellung

Es soll in Zweierteams eine Anwendung entwickelt werden, welche es ermöglicht Objekte (z. B. Songs) in einer Liste abzulegen, zu ändern und zu löschen. Die Songs sollen beim Öffnen der Anwendung aus einer Datei sortiert geladen und beim Schließen in die Datei geschrieben werden.



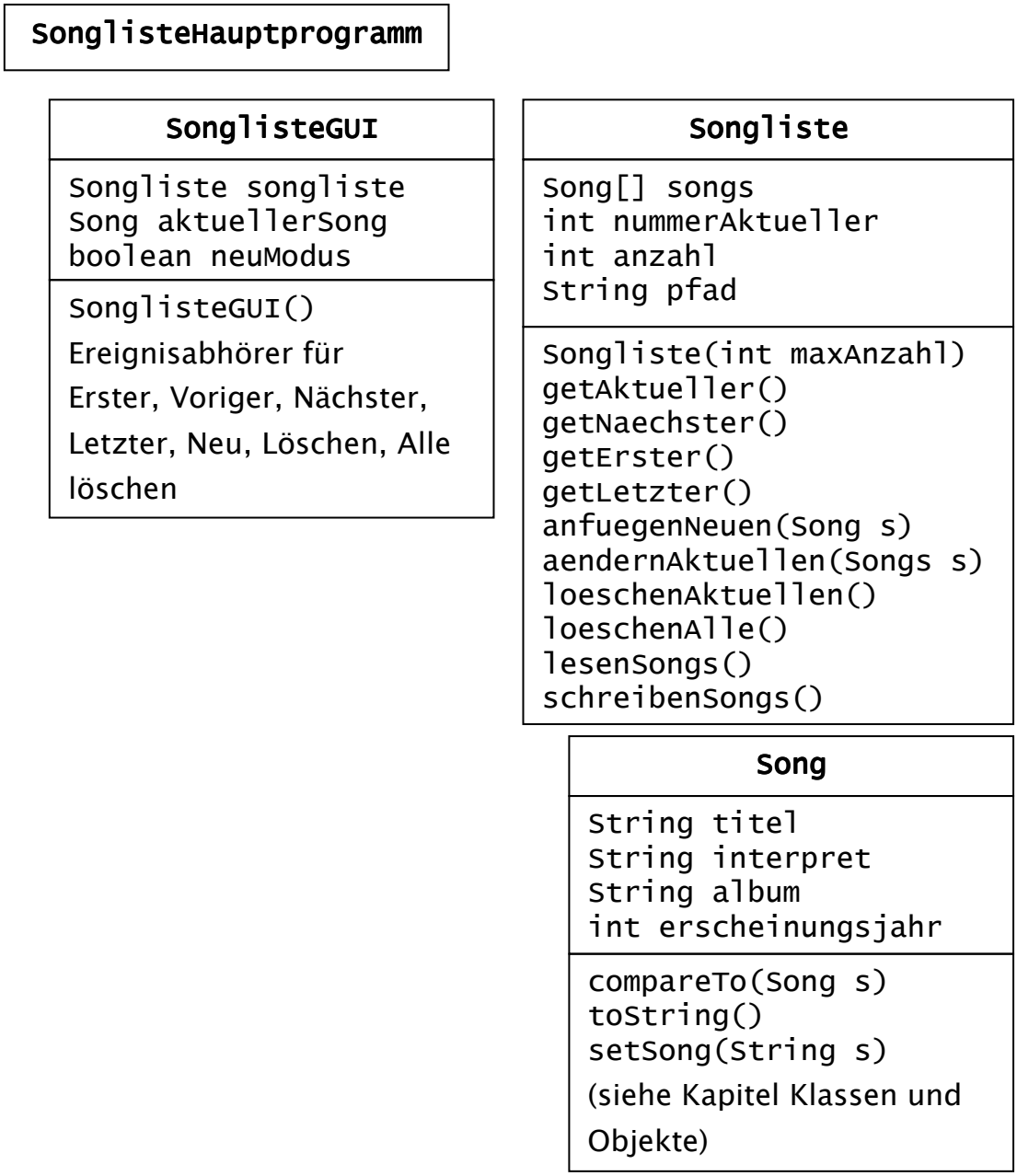
Beim Programmieren der Anwendung soll als Vorlage die mitgelieferte Access-Datenbankanwendung dienen.

Hilfe: Meldungsdialoge

```
JOptionPane.showMessageDialog(
   getContentPane(),
   "Am Anfang angekommen");
```

```
if (JOptionPane.showConfirmDialog(
   getContentPane(),
   "Wirklich alle löschen?",
   "Alle löschen",
   JOptionPane.YES_NO_OPTION) ==
   JOptionPane.YES_OPTION) …
```

Hilfe: Objekthierarchie in UML (Unified Modeling Language)



Bemerkungen

- Es muss neben den String-Eigenschaften mindestens eine Zahleneigenschaft im Objekt vorhanden sein
- Testen Sie das Verhalten der Knöpfe in der Access-Datenbankanwendung in den einzelnen Fällen
- Die Dokumentation zur Klasse `Songliste` wird mitgeliefert
- Bei Bedarf muss die Methode `compareTo` der Klasse `Song` umgeschrieben werden
- Die Klasse `SonglisteGUI` ist programmtechnisch sehr anspruchsvoll
- Teilen Sie sich im Team die Arbeit folgendermaßen auf: Ein Teammitglied realisiert die Klasse `SonglisteGUI`, das andere die Klasse `Songliste`
- Legen Sie vorab fest, welche Methoden der Klasse `Songliste` zuerst programmiert werden müssen, damit das andere Teammitglied die Klasse `SonglisteGUI` testen kann