

Laboratorijske vežbe – dvočas br. 13

Zadatak 1

(radi ga laborant u saradnji sa studentima)

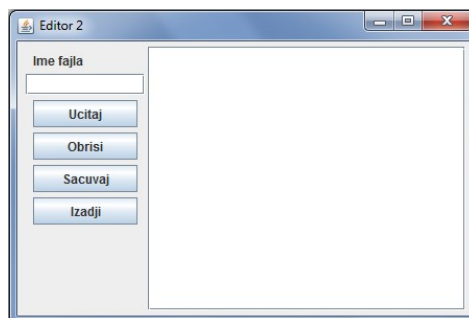
Napraviti javnu klasu **TekstDemo** u paketu **dvocas13.zadatak1.poslovna_logika** koja ima:

- Javnu metodu koja kao ulazni argument prima naziv tekstualnog fajla. Ova metoda učitava sav tekst iz ovog fajla i vraća ga u vidu jednog String-a. Ako se u toku izvršavanja desi neka greška ili fajl ne postoji, potrebno je da ova metoda vrati null. Potrebno je obratiti pažnju na znak za kraj reda tj. povratni String treba da sadrži i znakove za kraj reda na kraju svakog reda.
- Javnu metodu koja kao ulazni argument prima dva String-a: prvi predstavlja naziv tekstualnog fajla, a drugi neki tekst. Ova metoda upisuje ga tekst u tekstualni fajl sa zadatim imenom.

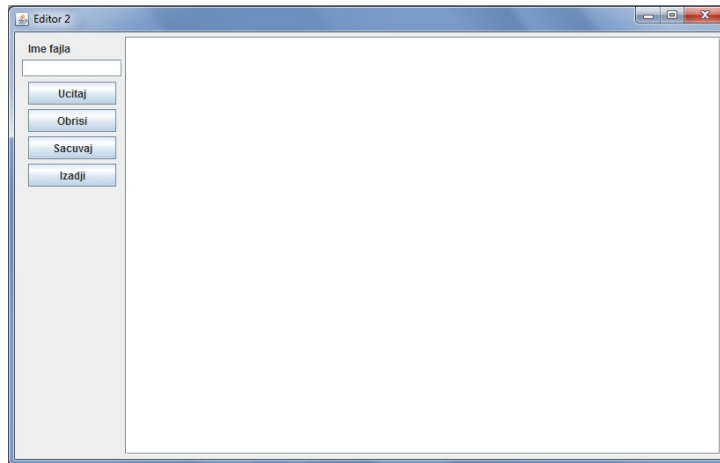
Napraviti vizuelnu klasu **TekstEditorGUI** u paketu **dvocas13.zadatak1.gui** koja izgleda kao na slici. Centralni deo ekrana bi trebalo da bude editor za tekst. Kada se promeni dimenzija forme, trebalo bi da se ovaj centralni deo poveća/smanji a da ostale komponente ostanu na istom mestu. *(Layout Manageri, objasniti šta su i kako rade i pokazati par njih na nekim probnim prozorima – Absolute Layout sa prošlog časa u odnosu na npr. FlowLayout i Border Layout)*

Kada se klikne na dugme “Obriši”, briše se tekst koji se nalazi u editoru. Kada se klikne na dugme “Učitaj”, iz polja za unos se preuzima ime tekstualnog fajla, učitava se tekst iz tog fajla i prikazuje u okviru editora. Kada se klikne na dugme “Sačuvaj”, sav tekst koji se trenutno nalazi u editoru se upisuje u fajl čije ime se nalazi u polju za unos. Učitavanje i upisivanje je potrebno vršiti pozivanjem metoda klase **TekstDemo**. *(JTextArea komponenta, metode `getText` i `setText`, napomenuti za metodu `append`)*

Kada se klikne na dugme “Izadji”, prekida se izvršavanje programa. *(prekidanje programa iz koda tj. `System.exit(0)`)*



Slika 1: *TekstEditorGUI*



Slika 2: TekstEditorGUI - povećan

Rešenje

```
package dvocas13.zadatak1.poslovna_logika;

import java.io.*;

public class TekstDemo {

    public String ucitaj(String fajl) {
        try {
            BufferedReader in = new BufferedReader(new FileReader(fajl));

            boolean kraj = false;
            String tekst = "";

            while (!kraj) {
                String pom = in.readLine();
                if (pom == null)
                    kraj = true;
                else
                    tekst = tekst + pom + "\n";
            }

            in.close();
            return tekst;
        } catch (Exception e) {
            return null;
        }
    }

    public void upisi(String fajl, String tekst) {
        try {
            PrintWriter out = new PrintWriter(new FileWriter(fajl));

            out.write(tekst);

            out.close();
        } catch (Exception e) {
            System.out.println("GRESKA: " + e.getMessage());
        }
    }
}
```

1. Kreirati nov grafički interfejs (vizuelnu klasu) sa imenom `TekstEditorGUI`.
2. Promeniti naslov na formi tako da bude "Editor 2".
3. Potrebno je podesiti formu tako da ima Border Layout.
4. Kliknuti na Containers u okviru palete, izabrati `JScrollPane` komponentu i dodati je u centralni deo Border layout-a.
5. U okviru Components dela palete odaabrati `JTextArea`, dodati je na formu (tj. na `ScrollBar`) i dati joj ime `textAreaEditor`.
6. Kliknuti na Containers u okviru palete, izabrati `JPanel` komponentu i dodati je direktno u okviru Components taba klikom na `contentPane`. Panelu dati bilo koje ime. Panel je trenutno smešten na severni deo Border Layout-a, pa je to potrebno izmeniti. Promeniti panelov atribut `constraint` tako da ima vrednost "West" a ne "North" (jer se traži da ostale komponente budu uz levu ivicu forme).
7. Dodati na panel label sa bilo kojim imenom i naslovom "Ime fajla". Label dodati klikom na ikonu panel u okviru Components tab-a. Podesiti veličinu label-a na 100, 16.
8. Dodati na panel polje za unos teksta sa imenom `textFieldUnosImena`. Polje dodati klikom na ikonu panel u okviru Components tab-a ili direktno klikom na odgovarajuće mesto na formi. Podesiti veličinu polja na 100, 20.
9. Dodati dugme sa imenom `btnUcitaj` i naslovom "Ucitaj". Dugme dodati klikom na ikonu panel u okviru Components tab-a ili direktno klikom na odgovarajuće mesto na formi. Podesiti veličinu dugmeta na 100, 26.
10. Po istom principu dodati još tri dugmeta: `btnObrisi` (naslov "Obrisi"), `btnSacuvaj` (naslov "Sacuvaj") i `btnIzadji` (naslov "Izadji"). Podesiti veličinu sva tri dugmeta na 100, 26. Takođe, potrebno je podesiti da panel ima Flow Layout. Kada ovo uradite, komponente na panelu će se rasporediti na nepravilan način. Da bi se to rešilo, potrebno je podesiti da panel bude veličine 120,36. Po potrebi, "razvući" celu formu tako da se vide svi dugmići.
11. Dodati event handler za `btnUcitaj`:

```
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    TekstDemo td = new TekstDemo();

    String ime = textFieldUnosImena.getText();
    String tekst = td.ucitaj(ime);

    textAreaEditor.setText(tekst);
}
```

1. Dodati event handler za `btnObrisi`:

```
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    textAreaEditor.setText(null);
}
```

2. Dodati event handler za `btnSacuvaj`:

```
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    TekstDemo td = new TekstDemo();

    String tekst = textAreaEditor.getText();
    String ime = textFieldUnosImena.getText();

    td.upisi(ime, tekst);
}
```

3. Dodati event handler za `btnIzadji`:

```
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    System.exit(0);
}
```