1. Übung zur Vorlesung

Anwendungssysteme

Christian Knauer, Gerald Friedland

Abgabe: 7.5.2003 vor der Vorlesung

Aufgabe 1 (10 Punkte)

Suchen Sie sich einen Altagsgerät[1] Ihrer Wahl (Telefon, Wecker, Fahrscheinautomat, aber keine Software oder Webseiten auf Desktoprechnern) und kritisieren Sie dessen Benutzerführung. Ihre Beschreibung sollte nicht kürzer als eine und nicht länger als zwei Seiten sein. Darin müssen vorkommen:

1. Eine für den Tutor nachvollziehbare Beschreibung der Benutzerführung (evtl. mit Skizze)
2. Kritik an Hand der in der Vorlesung vorgeführten Designprinzipien
3. Ein konkreter Vorschlag für eine neue Benutzerführung (evtl. mit Skizze)

Bitte beachten Sie, daß die Verbesserungsvorschläge innerhalb des technisch und physikalisch machbaren Rahmens des Gerätes liegen müssen.

Aufgabe 2 (20 Punkte)

Implementieren Sie mit Java Swing einen GUI Wrapper für das folgende Kommandozeilenprogramm:

```
E-CHECK Version 1.00
Usage: java -jar ECheck.jar -c <input dir> [-na] [-npo] [-lf]
       java -jar ECheck.jar -r <input dir> <output dir> [-na] [-npo] [-lf]
Use at least one of the following options:
-c check lecture
-r check lecture and repair if broken
-na Skip audio check
-npo Do not generate detailed packetoutput for audio.
-lf Create Logfile in the directory of the repaired lecture.
```

[1] Es muß kein elektrisches Gerät sein.

Bitte beachten Sie, daß der Check- und der Repariervorgang einige Zeit in Anspruch nimmt (bitte mit einem `sleep` simulieren und in der GUI entsprechend reagieren). Die potenziellen Ausgaben des Programms können ausnahmsweise in ein Textfenster gegeben werden. Den Aufruf des Programs simulieren Sie mit einem `System.out.println`. Es kommt hier auf die Oberfläche an. Dazu gehört die Einhaltung von Standards, eine Online-Hilfe und Tooltips. Bitte vergessen Sie nicht, dass GUI Programme auch mit Tastatur komplett bedienbar sein sollen. Natürlich sollen möglichst alle Designprinzipien aus der Vorlesung eingehalten werden.

Hinweis zur Abgabe von Programmieraufgaben

Bitte geben Sie als Aufgabenlösungen kommentierte Probedurchläufe mit Screenshots ab. Der Durchlauf soll möglichst viele Anwendungsfälle demonstrieren und auch Fehlerbehandlung zeigen. Wenn Algorithmen zur Aufgabe gestellt sind, sind die relevanten Teile des kommentierten Quelltextes ebenfalls auszudrucken und abzugeben. In allen Fällen ist auf den ausgedruckten Materialien auch ein Link zu einem direkt ausführbarem Jar-Archiv (entsprechendes Manifest) und ein weiterer zu dem kommentierten und compilierbaren Quelltext abzugeben. Sollten irgendwelche Besonderheiten zum Ausführen oder zum Übersetzen des Programms notwendig sein, ist dies auf dem abgegebenen Programmdurchlauf zu dokumentieren.