



Dokumentation der Klasse „Ereignisanwendung“

Klassenname	Ereignisanwendung
Oberklasse	Anwendung
Beschreibung	Eine Ereignisanwendung ist der Prototyp einer Anwendung, die auf die Standardereignisse der Maus und der Tastatur reagiert. Anfallende Ereignisse werden einzeln der zugehörigen Bearbeitungsmethode übergeben. Unabhängig davon können zwischendurch andere Ereignisse bearbeitet werden.
Bezugsklassen	Bildschirm, Maus, Tastatur
Unterklassen	Bei der Realisierung von weiteren Ereignisanwendungen als Unterklasse können die abstrakten Methoden <code>bearbeiteTaste</code> , <code>bearbeiteMausKlick</code> , <code>bearbeiteSpezialKlick</code> , <code>bearbeiteMausBewegt</code> und <code>bearbeiteAndereEreignisse</code> überschrieben werden. Mit ihnen werden die konkreten Reaktionen auf die entsprechenden Ereignisse realisiert. Die Methoden <code>fuehreAus</code> und <code>beenden</code> sollten nicht überschrieben werden.
Protokoll	<p>Auftrag <code>init</code> <i>nachher</i> Die EreignisAnwendung ist als Anwendung initialisiert. Insbesondere existieren ein Bildschirm, eine Maus und eine Tastatur. Die Anwendung kann ausgeführt werden.</p> <p>Auftrag <code>fuehreAus</code> <i>nachher</i> Alle Maus- und Tastaturereignisse, die während der Laufzeit der Anwendung aufgetreten sind, wurden bearbeitet. Die Anwendung kann nicht erneut ausgeführt werden.</p> <p>Auftrag <code>beenden</code> <i>nachher</i> Die Ausführung der EreignisAnwendung wird beendet. In der Methode <code>FuehreAus</code> werden keine Ereignisse mehr bearbeitet.</p> <p>Auftrag <code>bearbeiteTaste (pZeichen : Zeichen)</code> <i>vorher</i> Ein Tastaturereignis ist eingetreten; das Zeichen wurde über die Tastatur eingegeben. <i>nachher</i> (Dieser Dienst ist abstrakt und kann in der Unterklasse im Bedarfsfall überschrieben werden.)</p> <p>Auftrag <code>bearbeiteMausDruck (ph,pv : Zahl)</code> <i>vorher</i> Ein MausDruck-Ereignis ist an der Position (ph,pv) eingetreten. <i>nachher</i> (Dieser Dienst ist abstrakt und kann in der Unterklasse im Bedarfsfall überschrieben werden.)</p> <p>Auftrag <code>bearbeiteMausLos (ph,pv : Zahl)</code> <i>vorher</i> Ein MausLos-Ereignis ist an der Position (ph,pv) eingetreten. <i>nachher</i> (Dieser Dienst ist abstrakt und kann in der Unterklasse im Bedarfsfall überschrieben werden.)</p> <p>Auftrag <code>bearbeiteDoppelKlick (ph,pv : Zahl)</code> <i>vorher</i> Ein DoppelKlick-Ereignis ist an der Position (ph,pv) eingetreten. <i>nachher</i> (Dieser Dienst ist abstrakt und kann in der Unterklasse im Bedarfsfall überschrieben werden.)</p> <p>Auftrag <code>bearbeiteMausBewegt (ph,pv : Zahl)</code> <i>vorher</i> Ein MausBewegt-Ereignis ist eingetreten; die Maus wurde auf diese Position (ph,pv) bewegt. <i>nachher</i> (Dieser Dienst ist abstrakt und kann in der Unterklasse im Bedarfsfall überschrieben werden.)</p> <p>Auftrag <code>bearbeiteAndereEreignisse</code> <i>vorher</i> Ein Standardereignis wurde bereits abgearbeitet oder es ist keines der Standardereignisse eingetreten. <i>nachher</i> (Dieser Dienst ist abstrakt und kann in der Unterklasse im Bedarfsfall überschrieben werden.)</p> <p>Auftrag <code>gibFrei</code> <i>nachher</i> Die EreignisAnwendung steht nicht mehr zur Verfügung, ebenso der Bildschirm, die Maus und die Tastatur.</p>