



Objektumorientált technológiák GB_IN030_1

szóbeli tételsor

1. A grafikus kliensprogramok tervezése és felépítése (objektumok és csomagok szerepe, grafika és algoritmus szétválasztása).
2. Elrendezésmenedzserek (típusai, hogyan működnek, hogyan lehet beállítani, milyen komponensekhez kapcsolódhat).
3. Swing komponensek (vizuális és nem vizuális komponensek, hogyan építhető fel egy alkalmazás felülete).
4. Főbb tároló komponensek (JFrame, JDialog, modális, nem-modális működés, hozzárendelhető grafikus komponensek, egyszerű felbukkanó dialógusablakok).
5. Eseménykezelés (leírása, működési elve, „*esemény delegációs modell*”, eseményobjektum, mi válthatja ki, magas és alacsony szintű események).
6. Rajzolás grafikus környezetben (Graphics osztály, rajzoló metódusok, tartalom frissítése, képfájlok kezelése).
7. Nyomtatás (Printerjob és Printable interfész leírása, nyomtatható objektumok).
8. Menükezelés (MenuBar, MenuItem, eseménykezelési megoldások menüpontok grafikus lehetőségei, almenük).
9. Távoli erőforrások elérése (hálózati és adatbázis folyamatok, adatbázisok használata, működési elve).
10. Elosztott alkalmazások tervezésének lépései, leképezési szabályok, többretegű architektúra (adatbázis-, algoritmizálás-, megjelenítés rétegei).