

Software-Praktikum
„Exploration von unbekanntem Umgebungen“
WS 04/05
Aufgabenblatt 1

Erstellen Sie eine aus `JFrame` abgeleitete Klasse, die eine Menüleiste mit drei Menüs darstellt. Diese sollen folgende Eigenschaften aufweisen.

Menü 1: Menüpunkte `Neu`, `Öffnen`, `Speichern`, `Beenden`

Menü 2: mehrere Menüpunkte `Wahl1`, `Wahl2`, ... als alternative Auswahlmöglichkeiten (Auswahlknopfgruppe)

Menü 3: mehrere einzeln auswählbare Menüpunkte `Option1`, `Option2`, ... (Ankreuzfelder)

- Jeder Menüeintrag soll ein mnemonisches Kürzel haben und über Beschleunigtastaten angesteuert werden können.
- In Menü 2 soll anfangs `Wahl1` gewählt sein.
- Die Optionen in Menü 3 sind zunächst nicht ausgewählt.
- Bei Auswahl von `Neu` soll der Initialzustand wieder hergestellt werden, bei Auswahl von `Beenden` das Programm beendet werden.
- Bei den beiden anderen Punkten in Menü 1 sowie bei jenen in Menü 2 soll der Name des ausgewählten Menüpunkts ausgegeben werden.
- Wird in Menü 3 der Zustand einer Option geändert, sollen der Name der Option sowie `eingeschaltet` bzw. `ausgeschaltet` ausgegeben werden.