Entspricht Tutorial Grundstruktur einer µGL Anwendung

Entwickler erstellt µGL App

1. Neues Projekt erstellen (bild1)
2. Projekt name festlegen -> anlegen
3. Vorgehensmodell wählen
4. Arm framework mit ugl wählen
5. Ansicht nach Framework
6. Klassendiagramm per DragandDrop ziehen -> Name vergeben -> Sprache einstellen -> weiter
7. Hardwareeinstellungen wählen
8. Übersicht erscheint -> fertigstellen
9. Klassendiagramm rechtsklick -> nach unten
10. Lipstore Diagrammvorlage µGL App auswählen -> Ansicht bild 11
11. BIS HIERHIN IST ALLGEMEIN GÜLTIG!!!
12. Aktionsmenü -> Punkt 1 auswählen ; spätestens vorher Controller anschließen
13. Foto auf Handy (display mit START und weiter Button), so sollte es aussehen

Entwickler erstellt statischen Text „Hallo Welt“ (Hallo Welt mit der µGL)

1. GUI\_Design öffnen
2. Sollte wie auf diesem Bild aussehen
3. onInit auswählen
4. Rect r(10,5,50,30);
titel.createControl(this,r,"START");
r.top += 30;
btnWeiter.createControl(this,r,"weiter");
btnWeiter.clickEvent = 0x22;
// Text-Control als Attribut des StartScreen anlegen
// Positionsrechteck vorbereiten
// Text-Control erstellen
5. Attribut in StartScreen per Drag&Drop
6. // Text-Control als Attribut des StartScreen anlegen
// Positionsrechteck vorbereiten
r.left=100;
r.top=200;
r.width=100;
r.height=50;
// Text-Control erstellen
hallo.createControl(this,r,"Hallo Welt!");
7. nach oben (rechtsklick) -> Aktionsmenü (punkt 12)
8. Foto auf Handy mit HalloWelt text
9. // Text-Control erstellen
hallo.font = &fontBig; //Control.set Font
hallo.createControl(this,r,"Hallo Welt!");
10. Rechtsklick -> nach oben ; Punkt 12
11. Foto auf Handy mit Hallo Welt Fett

Entwickler erstellt Button (Einfache Steuerelemente mit der µGL)

1. Erklärung mit 2 BS arbeiten (Rechtsklick auf GUI Design -> in neuem Fenster öffnen)
2. Attribut per Drag and Drop auf StartScreen
3. onInit ergänzen

// Positionsrechteck vorbereiten
r.left =100;
r.top =150;
r.width =50;
r.height =30;
// ButtonControl erstellen
btnTest.createControl(this,r,"Test");
// Click-ID festlegen
btnTest.clickEvent=0x23;

1. Hallo Welt Reiter auswählen rechtsklick für aktionsmenü und Punkt 1
2. …Foto auf Handy, sollte so aussehen

Entwickler wertet Button aus

1. onEvent auswählen

if (nr==0x23)
{
    hallo.text = "Test gedrückt";
    hallo.paint();
}

1. punkt 28
2. Foto auf Handy, sollte so aussehen

Entwickler legt einen neuen BS an

1. Neue Klasse per Drag&Drop anlegen
2. Verbindung von UglContainer zu Klasse (Realisierung)
3. Verbindung von StartScreen und NewScreen (gerichtete Assoziation)
4. Attribut per Drag&Drop auf NewScreen (Text)
5. Operation per D&D auf NewScreen, fenster erscheint(37a)->weiter; 37b erscheint (Auswahl treffen onInit), nächstes Fenster mit OK bestätigen
6. In onInit

// Positionsrechteck festlegen
Rect r (10,10,100,20);
// Text-Control erstellen
text.createControl(this,r,"NewScreen");

1. In onEvent beim StartScreen

if (nr==0x22)
{
    // Hier NewScreen starten
    app.gui.show(new NewScreen);

}

1. Reiter HalloWelt rechtsklick -> übersetzen und übertragen
2. Foto auf Handy -> Weiter Klicken
3. Foto auf Handy -> NewScreen erscheint