

KURS PROGRAMOWANIA W JAVIE

NAWIGATOR PO SYSTEMIE PLIKÓW

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Paweł Rzechonek

Zadanie.

Napisz aplikację okienkową w technologii *Swing*, która będzie wspomagała nawigację po lokalnym systemie plików.

W centralnej części aplikacji powinno się znajdować drzewo (klasa `JTree`) reprezentujące fragment struktury plików w lokanym systemie. Elementy drzewa, które są katalogami należy odróżnić graficznie od plików (kolor lub ikonka), podobnie jak katalogi zwinięte i rozwinięte (katalog rozwinięty powinien być korzeniem dla wszystkich występujących tam plików i podkatalogów). Drzewo to umieść w panelu z suwakami (klasa `JScrollPane`).

Klasa drzewa powinna reagować na podwójne kliknięcie na danym elemencie (zdarzenie `MouseEvent`) i jeśli to jest nazwa podkatalogu to należy go rozwinać albo zwinąć, a w przypadku pliku należy wypisać o nim najważniejsze informacje (rozmiar, data ostatniej modyfikacji, itp) w modalnym oknie dialogowym (dodatkowo pliki graficzne pokaż w obiekcie `JLabel` a tekstowe w `JTextArea`). Ponadto, jeśli tylko najedziemy kursorem myszy na nazwę pliku, to powinna się wyświetlać podpowiedź zawierająca rozmiar pliku w bajtach (metoda `setToolTipText`).

Swingowe drzewo jest przykładem wykorzystania architektury *MVC* (*Model-View-Controller*). Zdefiniuj więc model danych oparty na klasie `DefaultTreeModel` a w modelu widoku użyj kreślarza `TreeCellRenderer`.

Uwaga.

W rozwiniętym katalogu wszystkie podkatalogi mają się znaleźć przed plikami i każda z tych grup ma być uporządkowana alfabetycznie.

Uwaga.

Po uruchomieniu aplikacji nawigator ma wyświetlać zawartość bieżącego katalogu.

Wskazówka.

Do odczytania informacji o katalogu czy o pliku posłuż się obiektem klasy `File`.