

Übung 6, 29.6 - 1.7. LexikonApplet

Teilaufgabe 1: (File Eintrag.java)

Erstellen Sie eine Klasse: **Eintrag**

- Ein Objekt dieser Klasse soll die folgenden Bestandteile (Eigenschaften, Attribute) enthalten:

```
private String deutsch      // ein Wort in deutsch  
private String english     // das zugehörige Wort in englisch
```

- Der Konstruktor für einen neuen Lexikon Eintrag soll die Form haben:

```
Eintrag( String deutsch, String english )
```

- Zusätzlich sollen Sie folgende Methoden erstellen:

```
public String getDeutsch()  
public String getEnglish()  
  
public boolean vergleicheDeutsch( String wort )
```

Diese Methode soll prüfen, ob das übergebene Wort mit dem deutschen Wort im (Lexikon) Eintrag übereinstimmt. Wenn ja, soll true zurück geliefert werden, wenn nein, false

```
public boolean compareEnglish( String word )
```

Diese Methode soll prüfen, ob das übergebene “word” mit dem englischen Wort im (Lexikon) Eintrag übereinstimmt. Wenn ja, soll true zurück geliefert werden, wenn nein, false

Teilaufgabe 2: (File LexikonApplet.java)

Erstellen Sie ein Applet **LexikonApplet**. Erzeugen Sie 3 Einträge **einA** **einB** und **einC** mit deutsch-englisch Zuordnungen (Bitte die Objekte genau so nennen!)

Die Oberfläche soll folgende Bestandteile in dieser Reihenfolge haben: (Grid-Layout mit 3 Zeilen und 2 Spalten)
Vor jedem Text-Feld muss ein Label stehen, der angibt, wozu das Feld dient.

dahinter jeweils

- Ein Feld, zur Eingabe oder Ausgabe des deutschen Worts
- Ein Feld, zur Eingabe oder Ausgabe des englischen Worts
- Nebeneinander zwei Buttons mit den Beschriftungen, “Uebersetze” und “Translate”

Schreiben Sie im Applet zusätzlich folgende Methoden

```
protected void showDeutsch( String wort ) // schreibt das Wort in das Feld “deutsches Wort”  
                                         // Nur mit dieser Methode in das Feld schreiben!
```

```
protected void showEnglish( String word ) // schreibt word in das Feld “englisches Wort”  
                                         // Nur mit dieser Methode in das Feld schreiben!
```

protected void handleUebersetze().

Diese Methode soll beim Anklicken des Buttons “Uebersetze” im AktionListener aufgerufen werden.
Sie soll das deutsche Wort aus dem entsprechenden Feld holen, mit den erzeugten 3 Einträgen vergleichen,
ob es das deutsche Wort gibt und das englische Wort mit show ausgeben.
Falls das Wort nicht gefunden wurde, soll “unknown” ausgegeben werden.

protected void handleTranslate().

Diese Methode soll beim Anklicken des Buttons “translate” im AktionListener aufgerufen werden.
Sie soll das englische Wort aus dem entsprechenden Feld holen, mit den erzeugten 3 Einträgen vergleichen,
ob es das englische Wort gibt und das deutsche Wort mit show ausgeben.
Falls das Wort nicht gefunden wurde, soll “unbekannt” ausgegeben werden.

Aktion: Geben Sie entweder ein deutsches oder ein englisches Wort ein und klicken den entsprechenden Button, je nach Übersetzungswunsch

Nennen Sie das html-File **LexikonApplet.html**

Fleißaufgabe: Erstellen Sie im Applet statt der 3 Eintrag-Objekte ein Feld (array) von Einträgen