

kurs języka Java

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 powinna znajdować się lista (klasa `JList`) zawierająca listę wszystkich plików i katalogów w bieżącym katalogu. Zadbaj o to, by na tej liście wszystkie katalogi znajdowały się przed plikami oraz aby obie grupy były uporządkowane alfabetycznie. Nazwy katalogów powinny też jakoś wizualnie odróżniać się od nazw plików (na przykład przez ujęcie w nawiasy kwadratowe). Lista z plikami powinna zostać opakowana panelem z suwakami (klasa `JScrollPane`).

W górnej części aplikacji ma się znaleźć nieedytowalne pole tekstowe (klasa `JTextField`) z bieżącym katalogiem w postaci bezwzględnej.

Z prawej strony aplikacji umieść szereg przycisków radiowych (klasy `JRadioButton` i `ButtonGroup`) z dostępnymi urządzeniami plikowymi, pobranymi na etapie konstruowania okna za pomocą metody statycznej `File.listRoots()`.

W dolnej części aplikacji ma się znaleźć etykieta (klasa `JLabel`) z informacjami o wybranym pliku: nazwa, rozmiar, data ostatniej modyfikacji itp.

Nawigacja po systemie plików i przeglądanie zawartości katalogów powinno być sterowane zdarzeniami:

- podwójne kliknięcie na nazwie katalogu na liście powinno skutkować zmianą bieżącego katalogu (zejście do podkatalogu) i aktualizację pola tekstowego w górnej części aplikacji oraz zawartości listy podkatalogów i plików w centralnej części;
- kliknięcie na nazwie pliku na liście powinno powodować aktualizację informacji na etykiecie w dolnej części aplikacji;
- zmiana urządzenia plikowego za pomocą pola radiowego powinna powodować zmianę w bieżącym katalogu na korzeń nowego urządzenia w górnej części aplikacji oraz wypełnienie nową zawartością listy w centralnej części.

Po uruchomieniu aplikacji nawigator ma wyświetlać zawartość bieżącego katalogu.

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