

| | | |
|---|-------------------------------|---|
| Humboldt-Oberschule Berlin-Tegel Fachbereich Informatik KO | <h1>Klassenspezifikation</h1> |  Humboldt - Gymnasium |
|---|-------------------------------|---|

Die Klasse Term

Java geht davon aus, dass Anwenderprogramme mit grafischer Oberfläche realisiert werden. Deshalb stehen keine komfortablen oder einfach zu verwendende Möglichkeiten zur Verfügung, Programme ohne GUIs zu programmieren. Die Klasse Term wurde von mir geschrieben, um möglichst einfach Terminaleingaben und -ausgaben im Textmodus programmieren zu können.

Achtung! Einige der Funktionen setzen ein echtes xterm (xterm aufrufen) voraus, die KDE-Konsole versteht nicht alle Befehle.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Methoden:

class Term

Ein- Ausgaben:

```
public void write(String s): Zeichenkettenausgabe
public void newLine(): Zeilenwechsel
public String getString(): Zeichenketteneingabe
public int readInt(): Einlesen einer ganzen Zahl
public Float readFloat(): Einlesen einer Dezimalzahl
```

Bildschirmsteuerungen:

```
public void clear(): Bildschirm löschen
public void gotoXY(int x, int y): Cursor positionieren
public void clearRestOfLine():      Löschen von Cursorposition
                                   bis zum Zeilenende
public void storeXY(): Merke dir aktuelle Cursorposition
public void recallXY(): Setze Cursor auf gemerkte Position
```

Farbsteuerung:

```
public void color(int n): Schreibfarbe setzen (0 <=n <=8)
public void bgColor(int n): Hintergrundschreibfarbe setzen
```

Schreibattribute:

```
public void attrBlink(): Schreibe mit blinkender Schrift
public void attrBold(): Schreibe fett
public void attrInvers(): Tausche beim Schreiben Vordergrund und
                           Hintergrundfarbe
```

```
public void attrOff(): Schalte Attribute aus
```

Grafikzeichensatz:

```
public void grafOn(): Grafikzeichen ein
```

```
public void grafOff(): Grafikzeichen aus
```

Schreibe ein Grafikzeichen:

```
public void grafHorLine()
```

```
public void grafVerLine()
```

```
public void grafX()      (Kreuz)
```

```
public void grafLbL()    (links unten L)
```

```
public void grafRbL()    (rechts unten L)
```

```
public void grafRtL()    (rechts oben L)
```

```
public void grafLtL()    (links oben L)
```

```
public void grafTT()     (oben T)
```

```
public void grafBT()     (unten T)
```

```
public void grafLT()     (linke T)
```

```
public void grafRT()     (rechts T)
```

mit Hilfe dieser Grafikzeichen lassen sich Kästchen, Umrandungen usw. zeichnen.

```
}
```