

# UI Elemente

## TextureSync

Version	1.1.0
Datum	25.04.19
Autor	Jannik Seiler
Projektmitglieder	Hendrik Schutter, Lukas Fürderer, Robin Willmann, Jannik Seiler

# Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	3
2	Genereller Aufbau.....	3
2.1	Erster Start.....	3
2.2	Hauptfenster.....	4
2.3	Dialog.....	5
2.4	Textur importieren.....	6
3	Changelog.....	7

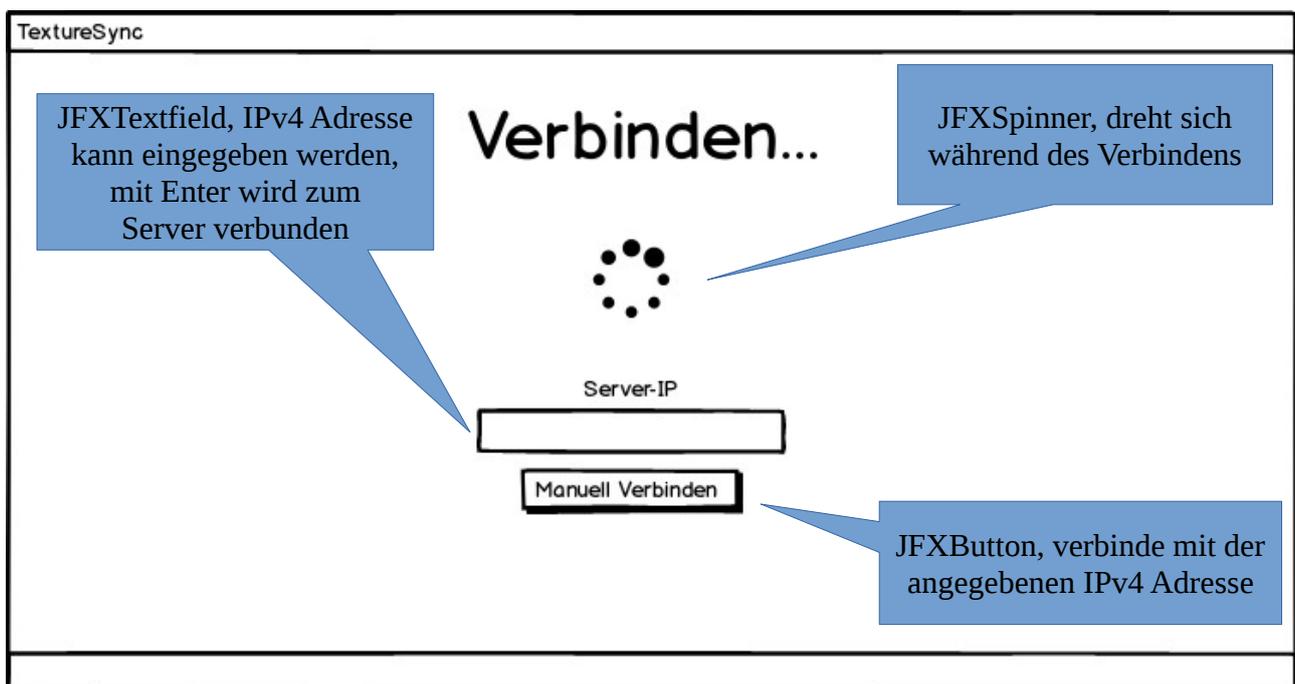
# 1 Einleitung

Bla bla

## 2 Genereller Aufbau

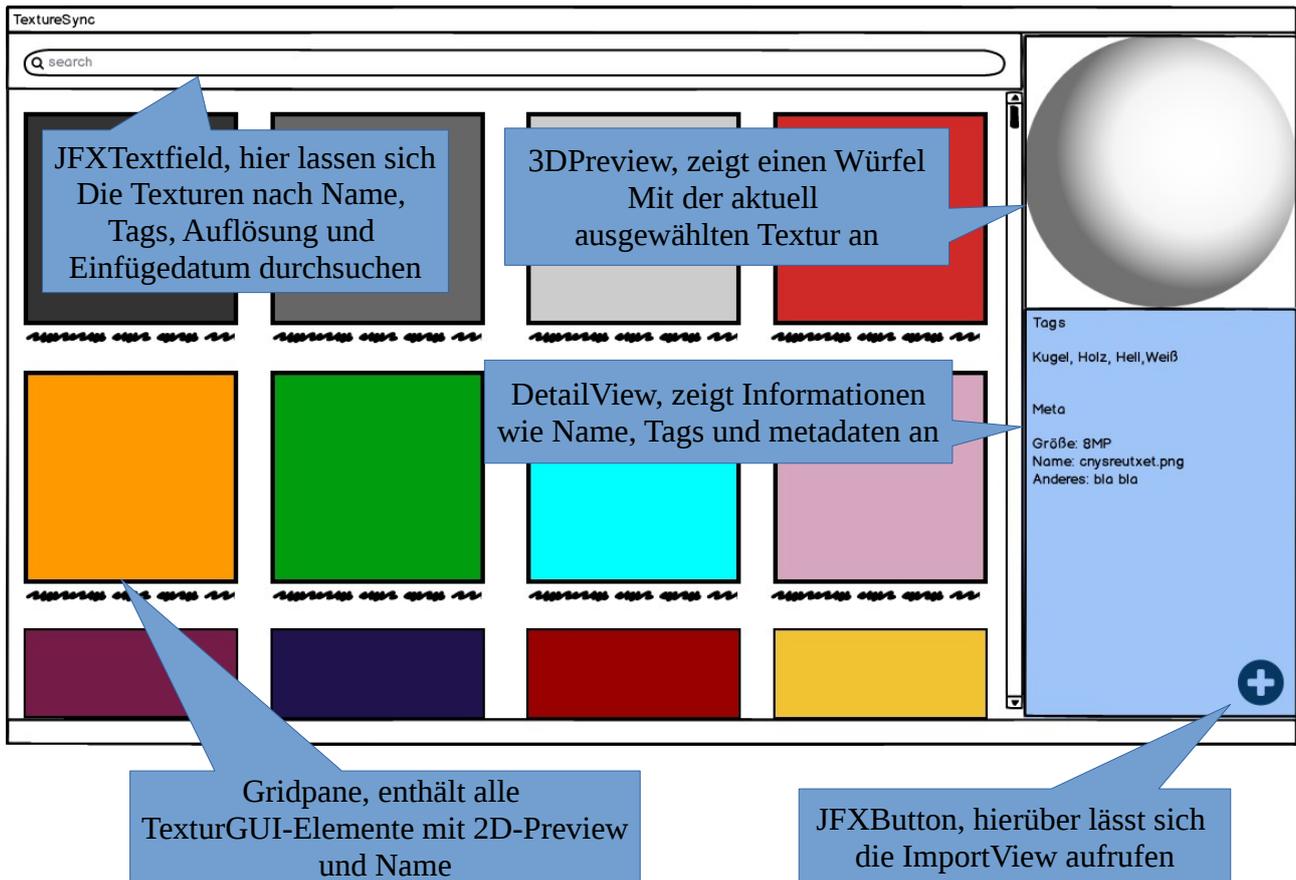
Die verschiedenen Views werden wiederum auf einer „RootView“ angebracht.

### 2.1 Erster Start



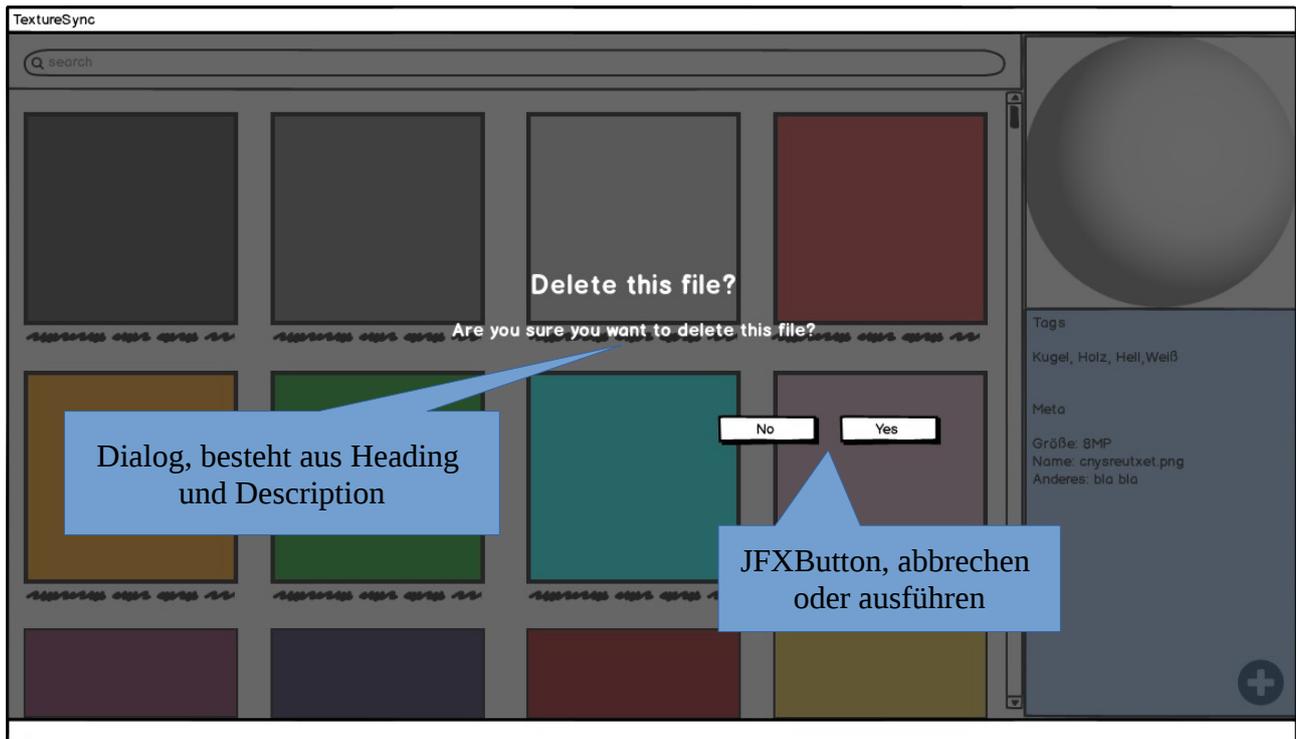
Die StartupView erscheint beim ersten Start des Clients, oder wenn keine Serveradresse gespeichert ist beziehungsweise kein Server im Netzwerk gefunden wurde.

## 2.2 Hauptfenster



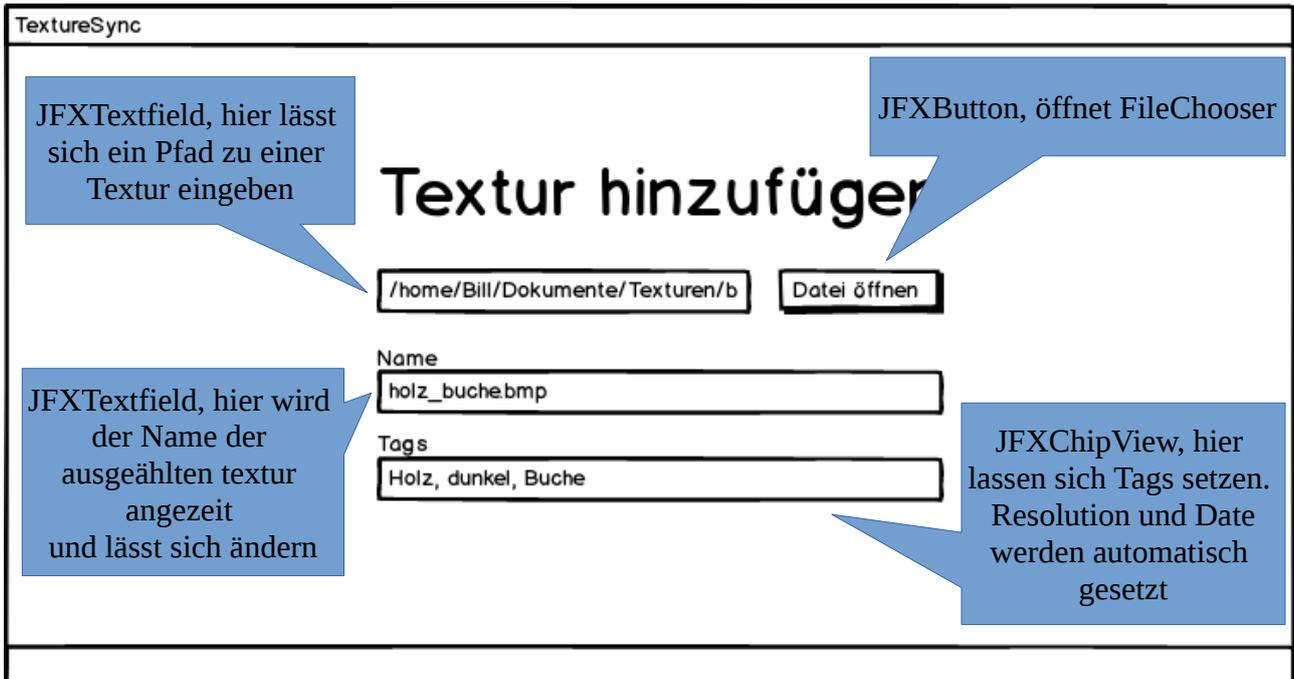
Die MainView wird angezeigt sobald das Programm fertig initialisiert ist. Sie enthält eine Scrollpane mit einer Gridpane welche alle importierten Texturen anzeigt. Diese Gridpane ist auf einer Scrollpane Die DetailView besteht aus einer 3D-Preview und einer Anzeige von Name, Tags und Metadaten. Die Tags werden in einer ChipView dargestellt.

## 2.3 Dialog



Die DialogView zeigt eine Meldung bestehend aus Heading und Description an. Über einen Cancel-Button lässt sich der angezeigte Vorgang abrechnen, über einen Okay-Button bestätigen.

## 2.4 Textur importieren



Die ImportView wird angezeigt wenn man eine neue Textur importieren möchte. Sie besteht aus einem Textfield in welchem sich der Pfad zur Textur eingeben lässt, wird die Textur über den FileChooser ausgewählt, wird dieser Pfad im Textfield angezeigt. Über ein weiteres Textfield lässt sich ein beliebiger eindeutiger Name setzen, dieser ist am Anfang auf den Name der Textur gesetzt. Tags lassen sich über eine JFXChipView setzen.

### 3 Changelog

Version	Änderung
1.0.0	Dokument UI Elemente erstellt
1.1.0	Detailbeschreibung hinzugefügt