## Aufgabenblatt 1 zur Entkopplung der GUI

Ergänzen Sie den Code aus der Themeneinführung so, dass die GUI nicht blockiert. Verwenden Sie als Information dazu das Informationsblatt 1.

**/\* Auszug aus der GUI-Erstellung \*/**

JButton btnStart = **new** JButton("Start");

btnStart.addActionListener(**new** ActionListener() {

**public** **void** actionPerformed(ActionEvent e) {

**if** (running) **return**;

startReceiver();

}

});

**/\* Empfangsmethode \*/**

**void** startReceiver() {

textField.setText("Receiver startet");

...

}

### Fragen:

1. Kann es bei der obigen Lösung trotzdem zu unerwartetem Verhalten kommen? Überlegen Sie dazu, welche Threads in dem Programm laufen. Begründen Sie.
2. Schlagen Sie einen Aufruf vor, der geeignet wäre, das mögliche Problem zu beheben.
3. Skizzieren (Beschreiben) Sie eine Lösung, die mehrere Sender als Clients aufnehmen kann. Beantworten Sie dazu die folgenden Fragen:
   1. In welcher Datenstruktur speichern Sie die verschiedenen Clients?
   2. Welches Objekt müssen Sie speichern?
4. Erläutern Sie zwei Szenarien: Wann speichern Sie diese Datenstruktur aus 3a lokal, wann als Attribut in der Receiver-Klasse?