

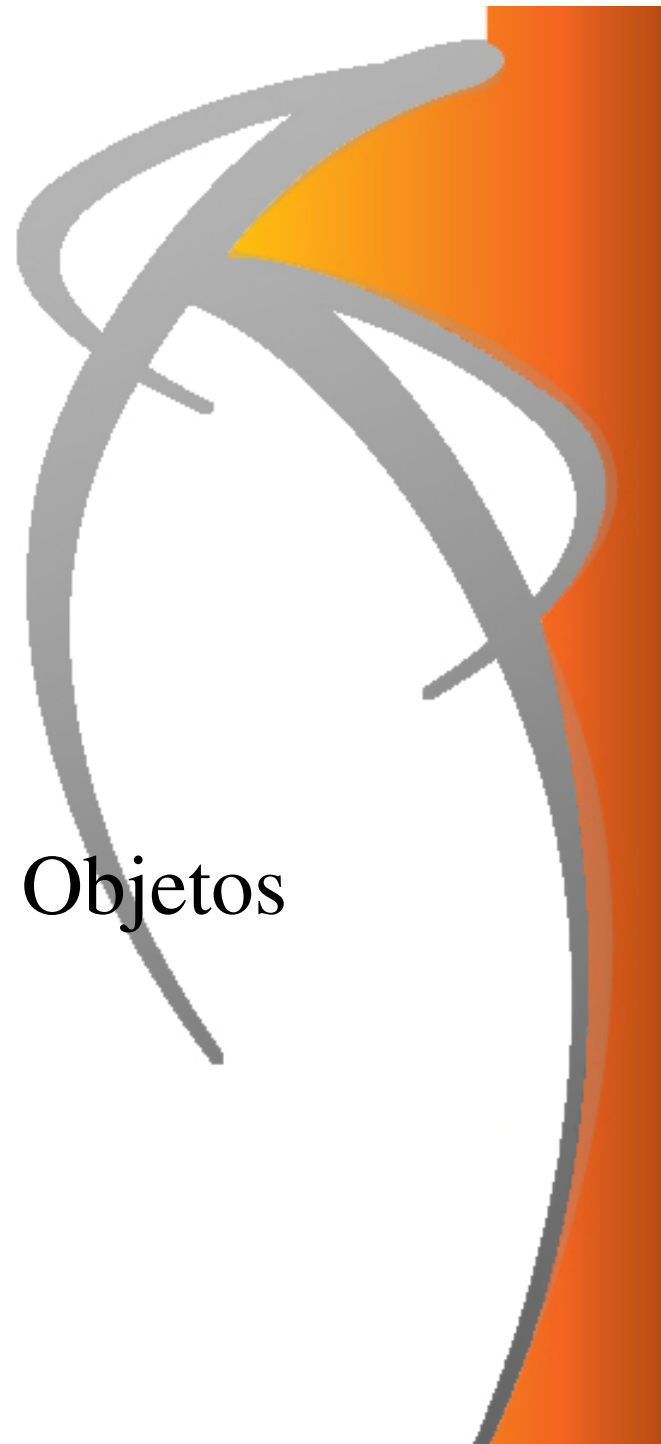
APPLETS

Programação Orientada a Objetos



educação a distância

UFSCar
virtual



Programação Orientada a Objetos

Applets são programas java que podem ser embutidos em uma página html.

Sim! Você pode escrever um código java – uma animação, por exemplo – e colocá-la na internet!

Programação Orientada a Objetos

Quando um navegador – IE, Firefox... – carrega uma página web que contém um applet, este é “baixado” para o navegador e começa a ser executado.

O navegador é genericamente denominado de container.

Programação Orientada a Objetos

Uma página HTML (com extensão html ou htm) simples que executa um applet seria:

```
<html>  
<applet code="nome.class" width = "xx" height = "yy">  
</applet>  
</html>
```

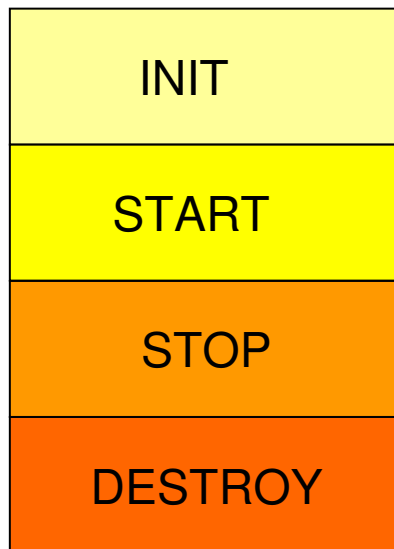
Programação Orientada a Objetos

Alternativamente, pode-se testar um applet com o comando appletviewer.

```
appletviewer nome.html
```

Programação Orientada a Objetos

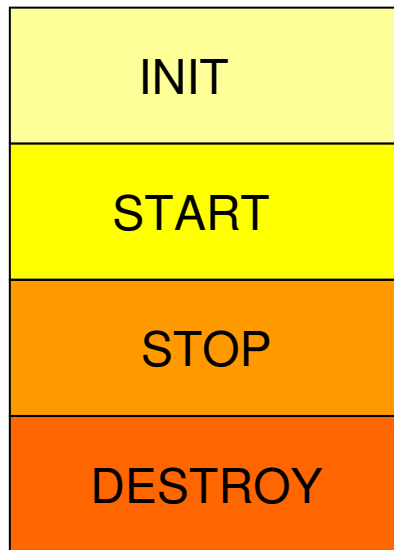
ESTRUTURA DO APLET



- **INIT**
Só é chamado quando o applet é carregado, ou seja, apenas uma vez durante seu ciclo de existência.
Se for necessário inicializar variáveis ou configurar recursos que serão usados em todo o applet, então é aconselhável “substituir” este método.

Programação Orientada a Objetos

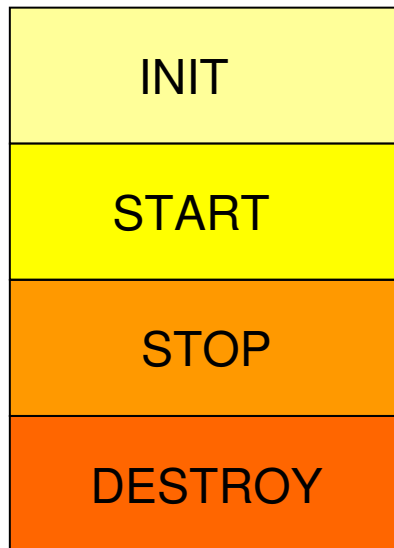
ESTRUTURA DO APLET



- INIT
Substituir pode ser:
 1. Criar um método init novo; ou
 2. Adicionar novas características ao método herdado.

Programação Orientada a Objetos

ESTRUTURA DO APLET

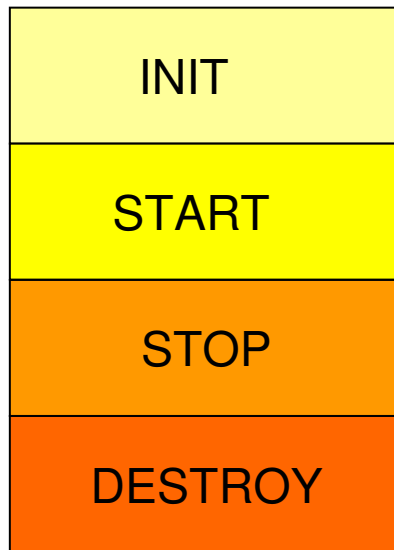


- INIT
 1. Criar um método init novo:

```
public void init()  
{  
    int contador = 10;  
    ...  
}
```


Programação Orientada a Objetos

ESTRUTURA DO APLET

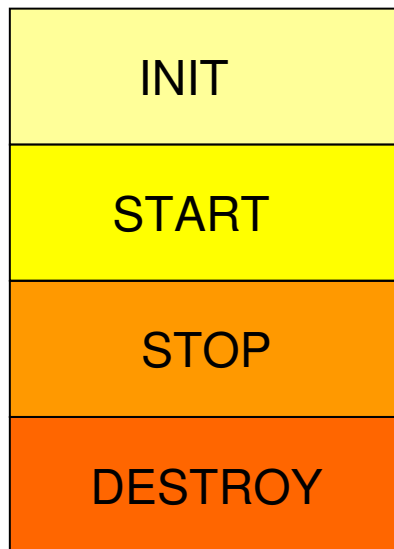


- INIT
Substituir pode ser:
2. Adicionar novas características ao método herdado:

```
public void init()  
{ // chama init da superclasse  
  super.init();  
  // outras características  
}
```

Programação Orientada a Objetos

ESTRUTURA DO APLET

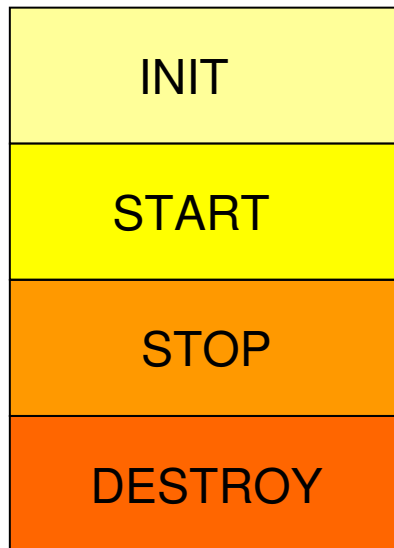


- **START**

Quando um applet é executado pela primeira vez, o método `start()` é chamado logo depois do `init()`. Este método também pode ou não ser substituído. É excelente para iniciar threads e o melhor local para chamar o método `show()` de instâncias da classe `Frame`.

Programação Orientada a Objetos

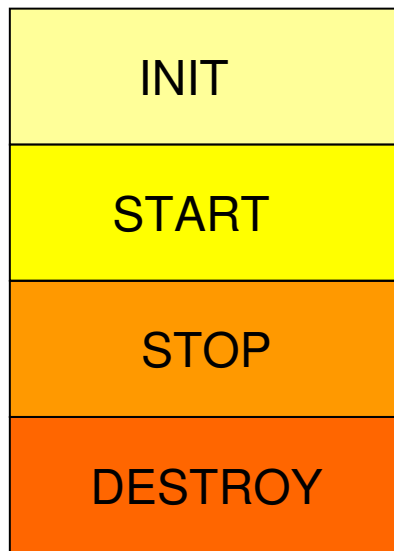
ESTRUTURA DO APLET



- STOP
É chamado sempre que o usuário deixa a página na qual o applet reside. É ideal para ocultar quadros e encerrar threads.

Programação Orientada a Objetos

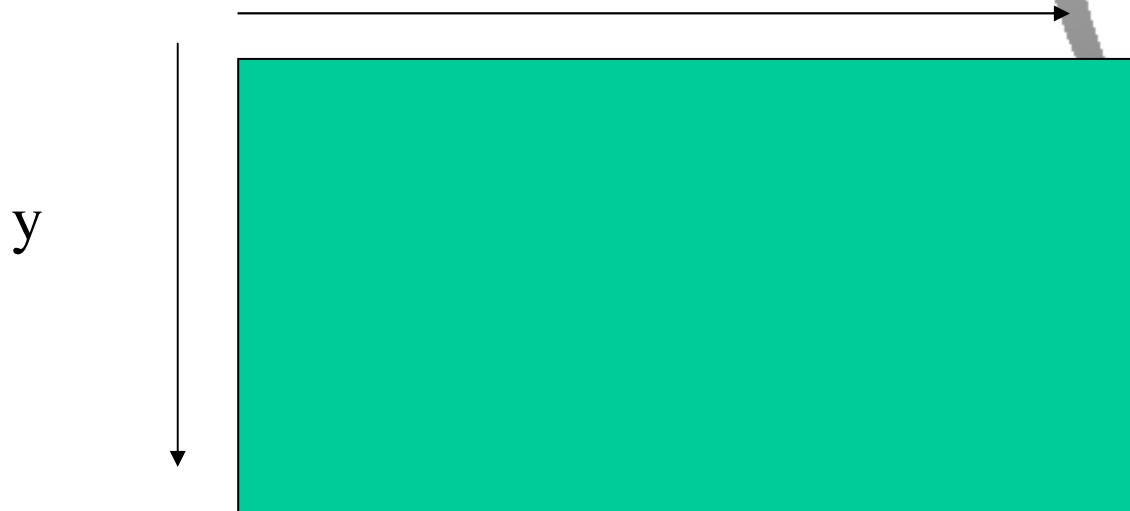
ESTRUTURA DO APLET



- **DESTROY**
Geralmente é chamado quando o navegador é fechado.

Programação Orientada a Objetos

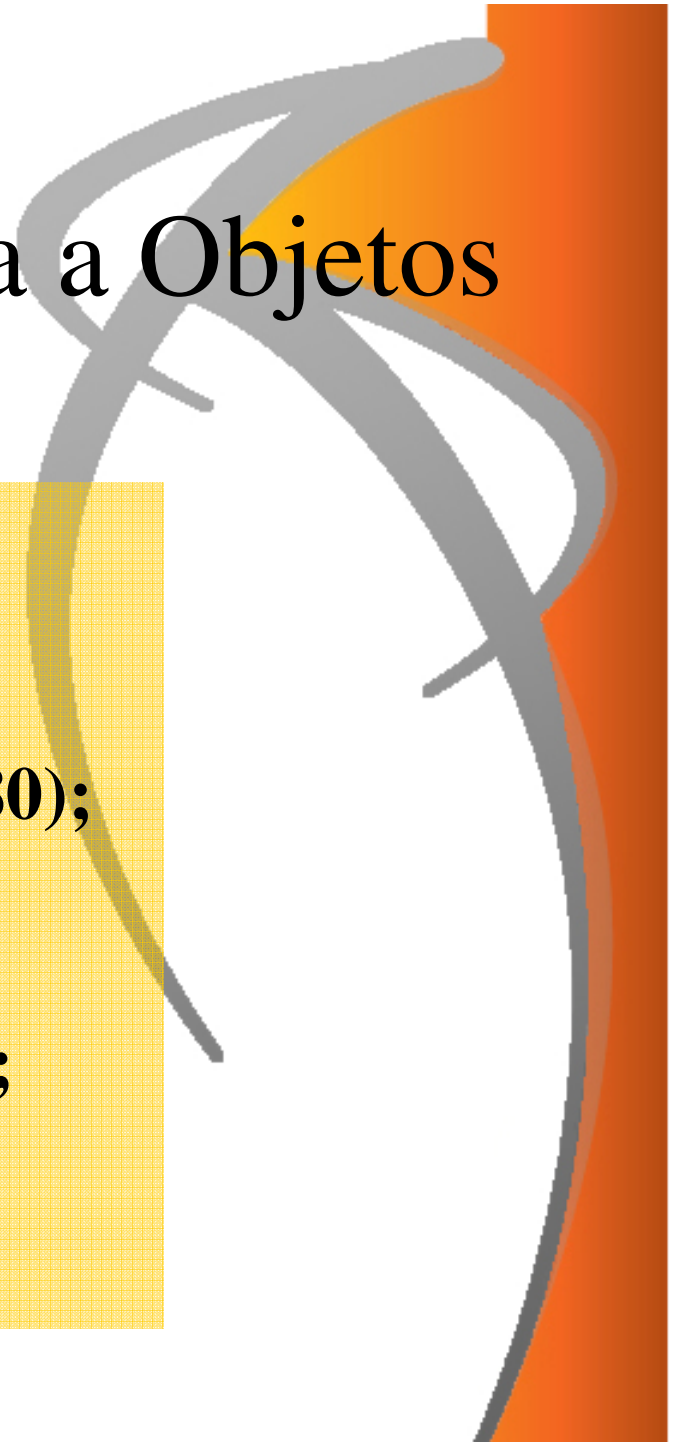
Na parte gráfica, é interessante salientar que a coordenada x,y inicial é na margem esquerda superior.



Programação Orientada a Objetos

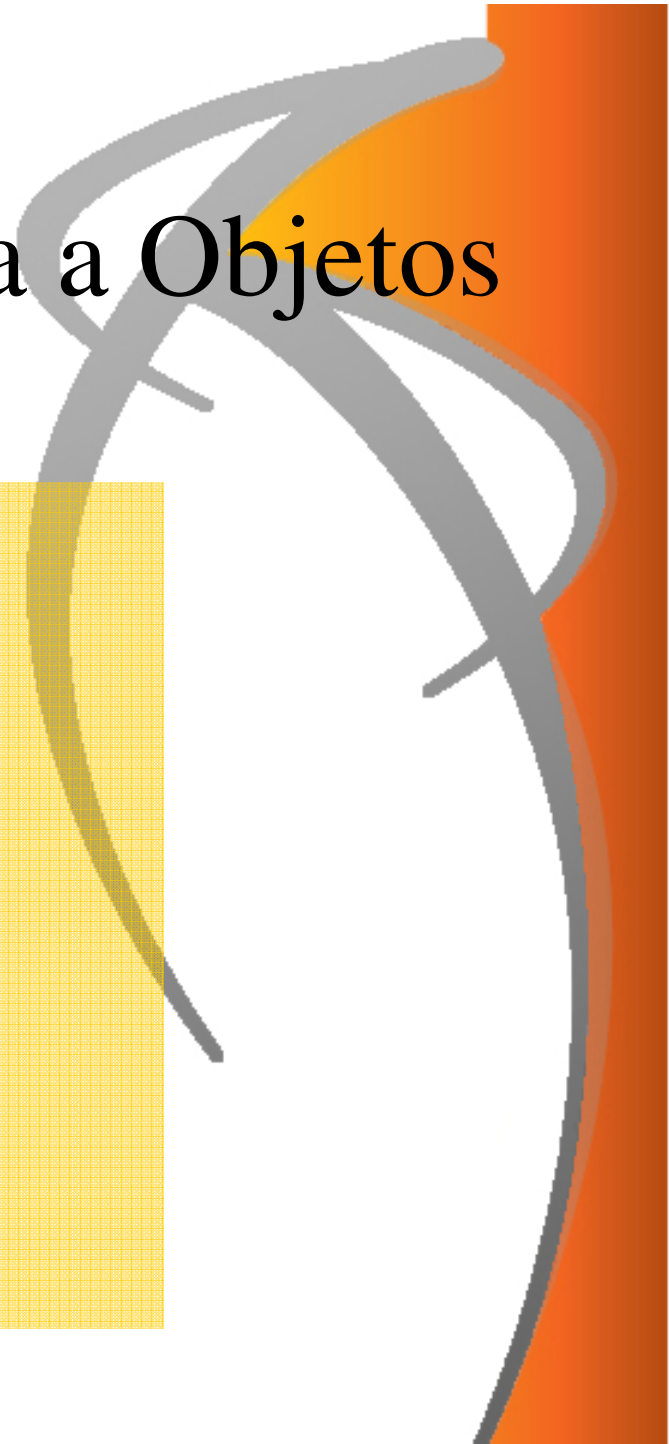
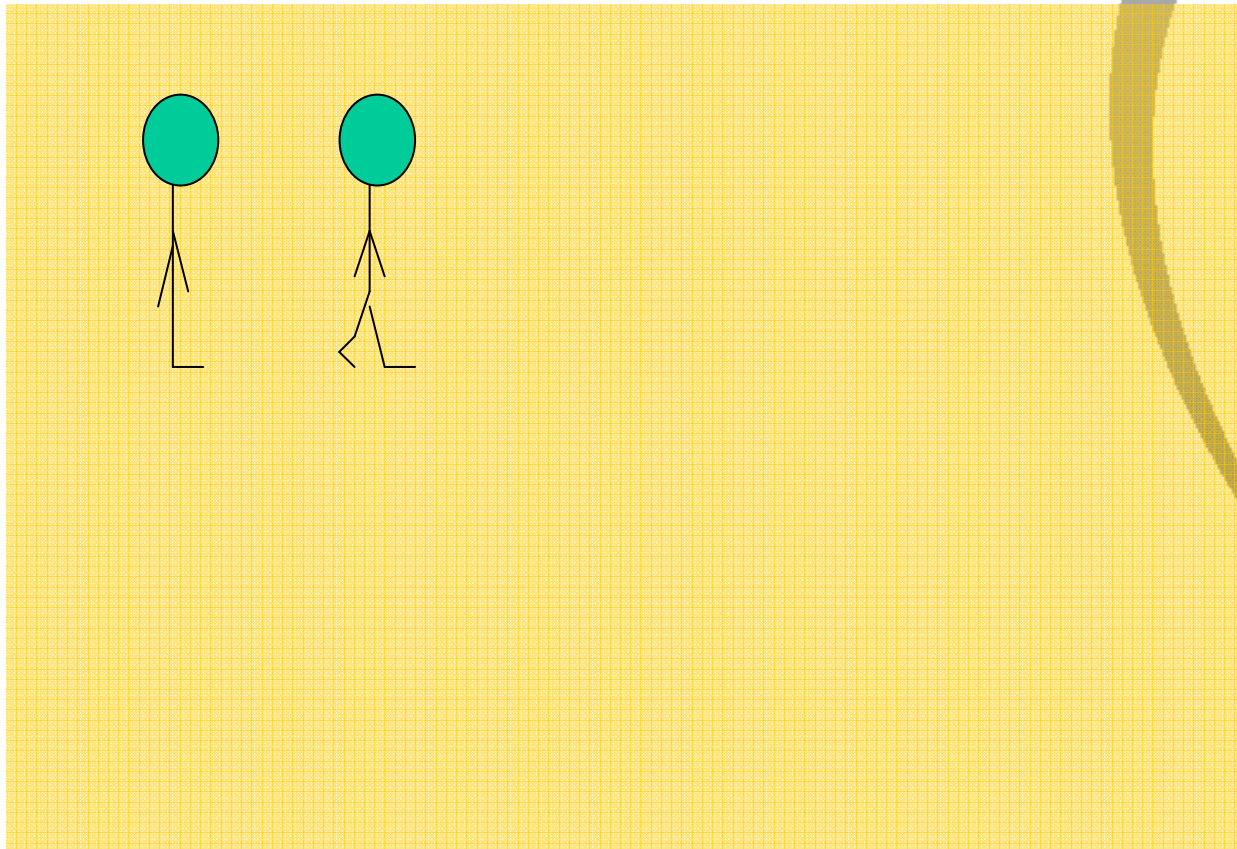
Alguns comandos gráficos:

```
g.drawLine(100,100,200,100);  
g.drawRect(10,10,100,100);  
g.drawOval(30,30,10,10);  
g.drawArc(250,250,100,100,0,180);  
g.fillRect(10,10,100,100);  
g.fillOval(30,30,10,10);  
g.fillArc(250,250,100,100,0,180);  
g.drawString("TESTE",10,10);  
g.setColor(Color.blue);
```



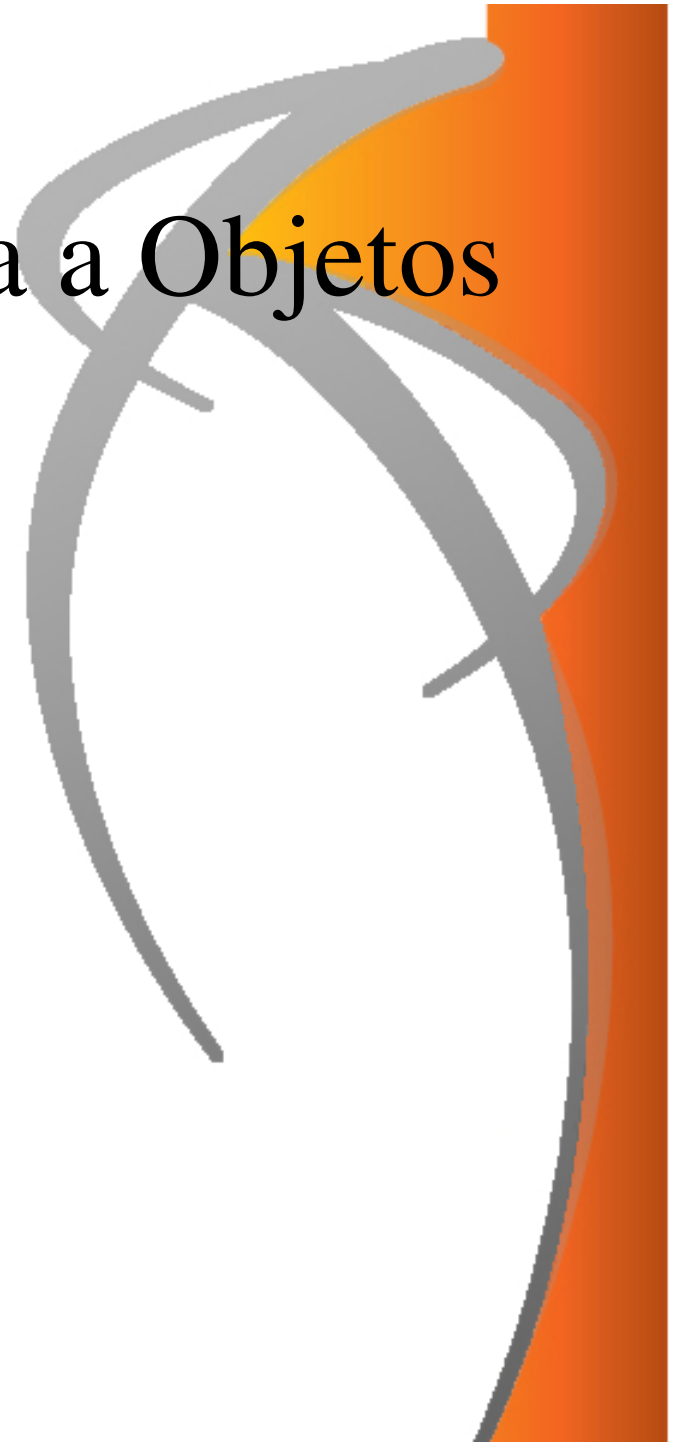
Programação Orientada a Objetos

Algumas idéias:



Programação Orientada a Objetos

- Gráficos de barras;
- Gráficos de pizza;
- Jogo da forca;



Programação Orientada a Objetos

FIM

