

11. Создать фрейм с кнопками. Кнопки “вверх”, “вниз”, “вправо”, “влево” двигают в соответствующем направлении линию. При достижении границ фрейма линия появляется с противоположной стороны.
12. Создать фрейм и разместить на нем окружность (одну или несколько). Объект должен “убегать” от указателя мыши. При приближении на некоторое расстояние объект появляется в другом месте фрейма.
13. Создать фрейм/апплет с изображением графического объекта. Объект на экране движется к указателю мыши, когда последний находится в границах фрейма/апплета.
14. Изменить задачу 12 так, чтобы количество объектов зависело от размеров апплета и изменялось при “перетягивании” границы в любом направлении.
15. Промоделировать в апплете вращение спутника вокруг планеты по эллиптической орбите. Когда спутник скрывается за планетой, то он не виден.
16. Промоделировать в апплете аналоговые часы (со стрелками) с кнопками для увеличения/уменьшения времени на час/минуту.

Вариант В

Для заданий варианта В главы 4 создать графический интерфейс для занесения информации при инициализации объекта класса, для выполнения действий, предусмотренных заданием, и для отправки сообщений другому пользователю системы.

Тестовые задания к главе 13

Вопрос 13.1.

Какой менеджер размещения использует таблицу с ячейками равного размера?

- 1) FlowLayout;
- 2) GridLayout;
- 3) BorderLayout;
- 4) CardLayout.

Вопрос 13.2.

Дан код:

```
import java.awt.*;
public class Quest2 extends Frame{
    Quest2(){
        Button yes = new Button("YES");
        Button no = new Button("NO");
        add(yes);
        add(no);
        setSize(100, 100);
        setVisible(true);
    }
    public static void main(String[] args){
        Quest2 q = new Quest2();
    } }
```

В результате будет выведено:

- 1) две кнопки, занимающие весь фрейм, YES – слева и NO – справа;
- 2) одна кнопка YES, занимающая целый фрейм;
- 3) одна кнопка NO, занимающая целый фрейм;
- 4) две кнопки наверху фрейма – YES и NO.

Вопрос 13.3.

Какое выравнивание устанавливается по умолчанию для менеджера размещения **FlowLayout**?

- 1) `FlowLayout.RIGHT`;
- 2) `FlowLayout.LEFT`;
- 3) `FlowLayout.CENTER`;
- 4) `FlowLayout.LEADING`;
- 5) указывается явно.

Вопрос 13.4.

Сколько кнопок будет размещено в приведенном ниже апплете?

```
import java.awt.*;
public class Quest4 extends java.applet.Applet{
    Button b = new Button("YES");
    public void init(){
        add(b);
        add(b);
        add(new Button("NO"));
        add(new Button("NO"));
    }
}
```

- 1) одна кнопка с YES и одна кнопка NO;
- 2) одна кнопка с YES и две кнопки NO;
- 3) две кнопки с YES и одна кнопка NO;
- 4) две кнопки с YES и две кнопки NO.

Вопрос 13.5.

Объект **JCheckBox** объявлен следующим образом:

```
JCheckBox ob = new JCheckBox();
```

Какая из следующих команд зарегистрирует его в блоке прослушивания событий?

- 1) `ob.addItemListener()`;
- 2) `ob.addItemListener(this)`;
- 3) `addItemListener(this)`;
- 4) `addItemListener()`;
- 5) ни одна из приведенных.»