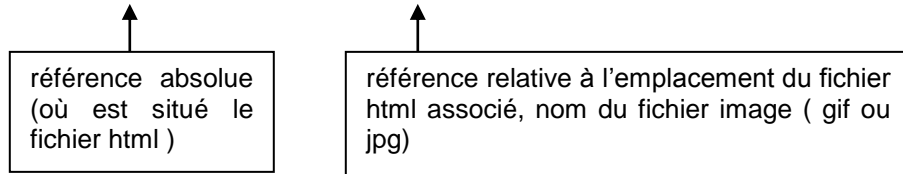


ANNEXE 2 - Comment placer une image dans un applet ??

Pour ce faire, on va utiliser la classe `Image` provenant du package `java.awt`.

Pour construire/télécharger l'image, on va se servir de la méthode `getImage` de la classe `Applet` : il s'agit d'une méthode surchargée. On doit passer un URL en paramètre...

```
i = getImage ( getCodeBase(), "photos/image.jpg"); // dans le init();
```



--

Maintenant que l'image est téléchargée, on doit la dessiner sur l'applet.

```
g.drawImage (i, x,y, longueur, hauteur, this );
```

```
this = ImageObserver car tous les composants AWT implémentent l'interface  
ImageObserver
```

Remarques importantes :

- l'appel de `getCodeBase` nous force à créer le fichier html associé et à faire rouler l'appletViewer à partir de celui-ci

Exercice : Réaliser un applet « Album de photos » composés de deux rectangles un servant à passer à l'image suivante, l'autre servant à reculer. Il y aura 4 images présentes dans Données si vous n'avez pas les vôtres. Les images sont de dimension 800 x 600.

Dans un tout autre ordre d'idées, Qu'est-ce que la JVM (Java Virtual Machine) ?

- fournit une plate-forme d'exécution standard indépendante du système d'exploitation utilisé
- interprète le code Java en code machine
- code Java n'a pas besoin d'être réécrit pour être lu sur ordi différents