

Zadanie 1

1. Napisz proste, puste okno apletu. W tym celu możesz zmodyfikować odpowiednio kod z laboratorium.
2. Stwórz klasę ObsługaMyszy, która implementuje interfejsy MouseListener, MouseMotionListener.
3. Stwórz klasę ObsługaKlawiatury, która implementuje interfejs KeyListener.
4. W appletcie wyświetl trzy wiersze napisów:
 - współrzędne myszy: $x = 0$, $y = 0$
 - ilość kliknięć myszy: 0
 - ilość kliknięć klawiszy: 0
5. W klasie apletu dodaj pole JTextField. W konstruktorze apletu dodaj do niego obsługę zdarzeń, utworzoną w klasie ObsługaKlawiatury. Dodaj ten JTextField do apletu.
6. W konstruktorze apletu dodaj obsługę zdarzeń myszy, utworzoną w klasie ObsługaMyszy.
7. W klasie ObsługaMyszy w metodzie mouseMoved napisz kod aktualizujący współrzędne myszy (podczas jej przesuwania).
8. W klasie ObsługaMyszy w metodzie mouseClicked napisz kod aktualizujący ilość kliknięć klawiszy myszy.
9. W klasie ObsługaKlawiatury w metodzie keyPressed napisz kod aktualizujący ilość kliknięć klawiszy klawiatury.
10. Poruszenie myszą oraz kliknięcie przycisku myszy bądź klawiatury ma aktualizować wyświetlane informacje z punktu 4.
11. Napisz klasę wyjątków WyjatekSumaKlikniec.
12. W klasie apletu w metodzie paint() dodaj obsługę utworzonego wyjątku. W sekcji try gdy suma kliknięć przekroczy liczbę 10 ma wyrzucać nowo utworzony wyjątek. Sekcja catch ma zerować oba liczniki kliknięć. Sekcja finally ma aktualizować/wyświetlać napisy utworzone w punkcie 4.