1 чем выполнение апплета отличается от выполнения простого Java-приложения?

Апплеты выполняются под управлением виртуальной машины Java, встроенной в WWW- навигатор (Апплет встраивается в документ HTML), а Java приложения выполняются с помощью интерпретатора Java, не нуждаясь не в каком Java- браузере

2 Чем отличаются превечные классы приложения и апплета?

В Java- программе необходимо определить только один обязательный метод – метод main(), в первичном классе апплета необходимо определить как минимум два метода init(), paint()

3 Какие методы должен переопределять первичный класс апплета?

(просиходит переопределние методов суперкласса с помощью специализированных версий этих методов подкласса)

Init()- для изменения размера окна апплета

paint() – для создания изображения на экране

4 Каковы принципы функционирования апплета?

Когда оболочка времени выполнения браузера запускает апплет, она прежде всего ищет и вызывая метод init(). Метод init() выполняет только служебные действия и не отвечает за работу всей программы. Метод же paint() вызывается самой системой всегда, когда содержимое окна требуется обновить

5 какие методы переопределяются в шаблоне апплета, предоставляемом системой Java Appelt Wizard? Какого их назначение

getAppletInfo() – переопределяется так что теерь возращает тестовую информацию об аппелте в виде строки (str)

init() – по умолчанию вызывается метод resize()?, определенный в супер классе (его можно удалить при желании)  
destroy() – дает возможность выполнить все нужные оперции перед удалением апплета

start() – вызывается когда пользователь начинается просматривать документ HTML  
stop() – когда пользователь покидает страницу с апплетом и загружает в окно навигатора другую страницу  
paint()- выполняет когда нужно перерисовать окно апплета

6 как передаются параметры апплету?  
аргументы командой строки передаются апплетам во время запуска и происходит при помощи специально заданных атрибутов апплетов они определяются в HTML – теге <APPLET> и предоставляют соотв информацию самому апплету  
<APPLET> NAME(имя) VALUE(значение) </APPLET>

7 как загрузить графическое изображение на сайт?  
можно при помощиURL -адреса на файл с изображением. URL, или с помощью унифицированной ссылки на ресурс (полный адрес объекта в сети WWW)

8 как ускорить вывод графических изображений, загружаемых из файла

Для ускорения вывода картинок на экран и для устранения эффекта мерцания изображений в процессе вывода большинство апплетов используется двойную буферизацию изображения – сначала загружая изображение в оперативную память, а затем выводя его в окне апплета за один шаг.

Чтобы использовать двойную буферизацию апплет должен включать в себя метод Update(), которую он использует для контроля над тем, какую часть картинки метод drawImage() загрузил в память.

9 какие фрагменты кода для обработки параметров создает система Java Applet Wizard

?

10 Что называется событием, когда они генерируются?

Событие – информация, сгенерированная в ответ на некоторые действия пользователя (перемещение мыши, нажатие клавиши мыши или клавиши на клавиатуре или когда окно апплета заслоняется другим окном)

11 Какие обработчики событий используются чаще всего?

Стр. 50 Нажата кнопка мыши, отпущена, перемещение в окно апплета, за окно………  
  
12 Как переменные содержит класс Event для интидификации события?

Стр 51  
  
13 Как обработать любое событие?

Нужно переопределить метод handle Event() важно учитывать что методы-обработчики событий не будут вызваться без явного их вызова в переопределённом методе handleEvent()  
case Event.MOUSE\_MOVE:

14 как приложение может само сгенерировать сообщение?  
?  
15 как устранить мерцание при выводе изображений?  
с помощью двойной буферизации графического изображения – не осуществлять вывод изображения сразу на экран, а сначала полность сформировать его в памяти (на виртуальном экране), а затем сразу полностью вывести его в окно.

16 Что такое апплеты двойного назначения? Как они работают?

Апплеты двойного назначения – это программа которая может работать и под управлением WWW- навигатора, и автономно, как самостоятельное приложение. Для того чтобы создать апплеты двойного назначения нужно поместить оба метода main() и init() в одну программу