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 ни в каком Java- браузере

2 Чем отличаются первичные 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 запуска и изменения размера окна апплета

paint() – для отрисовки апплета 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 Applet Wizard? Какого их назначение

getAppletInfo() – переопределяется так что теперь возвращает текстовую 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 операции перед удалением апплета

start() – вызывается когда пользователь начинает просматривать документ HTML  
stop() – когда пользователь покидает страницу с апплетом и загружает в окно навигатора другую страницу  
paint()- перерисовка окна 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 помощи URL -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

Например, конструктор или метод getAppletInfo()

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 Нажатие кнопки мыши, перемещение её в/за окно апплета…  
  
12 Какие переменные (поля?!) содержит класс Event для идентификации события?

* Object target – компонент, в котором произошло событие
* Int id – тип события, константа
* Int key – идентификатор клавиши
* Int modifiers – состояние маски наложения клавиш
* Long when – время возникновения события
* Int x – координата x события
* Int y – координата y события
* Int clickCount – 1 / 2 - в зависимости от характера щелчка (одинарный/двойной)

13 Как обработать любое событие?

Нужно переопределить метод handleEvent(), при этом важно учитывать, что методы-обработчики событий не будут вызваться неявно, требуется явно вызвать их в переопределённом методе handleEvent()  
case Event.MOUSE\_MOVE:

14 Как приложение может само сгенерировать событие?  
Через создание нового объекта класса Event (через соотв. Конструктор) и передачу того соответствующему объекту (в т.ч. себе)  
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