**姓名: 陳其駿 學號: 0013428**

**作業報告格式: (請在一頁內完成)**

**一.在上一次現場題你所遇到的問題和學到的東西(問題與討論)**

**1.因為內容跟HW1很像，所以沒碰到什麼大問題，不過助教問的觀念讓我對java applet程式的物件生成的cycle更了解，與application不同，applet沒有main function所以物件的生成當然不會在main的時候產生，而是在開啟html時java appletviewer讀取applet的tag時，讀取bytecode產生的。**

**二.在本次的作業所遇到的問題和學到的東西(問題與討論)**

**1.graphics 和 paint 的使用，以及drawRect, fillRect, drawOval, fillOval等畫圖函數的參數分別該如何使用。**

**2.用applet的畫圖方法與用JFrame, JPanel時雖繼承的class分別是JApplet, JFrame, JPanel，但是在畫圖時因為以上三者都有繼承Component 這個class，JApplet畫圖使用paint(Graphics g), 而Application畫在Panel與直接刻在Frame上用paintComponent(Graphics g)，兩者使用上都可用super.paint(g), super.paintComponent(g)清空當前畫布，並開始畫圖，就我在做HW2\_2, HW2\_3時paint與paintComponent的使用方式幾乎一樣。**

**3.作業2\_4卡了我比較常的時間，原本跑完老師給的c++檔，結果是對的，自己也理解是在做什麼，不過在寫成java application時則出現了一些錯誤，第一個錯是在print到console上要將小數點取四位的作法與以前寫c++時有點不同，然後就是我不小心宣告了兩次陣列大小，而且覆蓋掉並不會有bug出來，系統會將沒宣告的值以0當預設，而不像c++會出現一個很奇怪的數，所以我以直抓不到，之後問了助教才知道問題在哪邊。**

**4.application執行時是由main一行一行往下讀，所以若有必須一直存在的local variable 需將function設成static。**