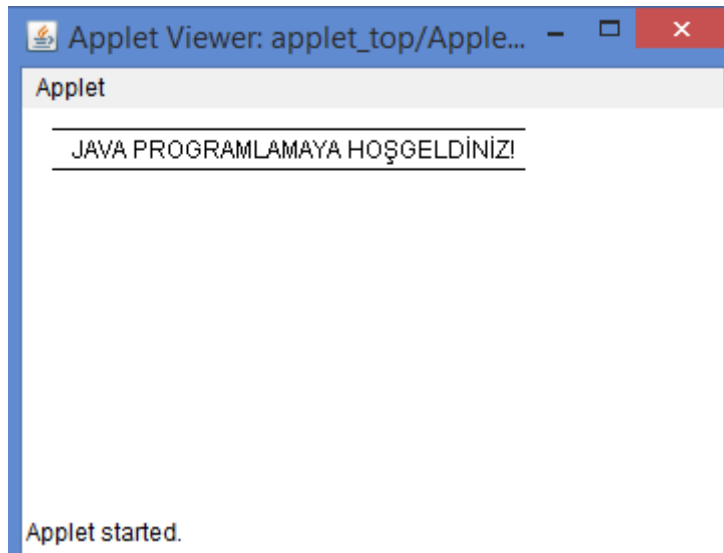


Uygulama-1: Ekranda istenilen koordinatlarda “JAVA PROGRAMLAMAYA HOŞGELDİNİZ” mesajını veren Applet'i oluşturan JAVA kodlarınızı yazınız?

```
1  package applet_top;
2  import java.awt.Color;
3  import javax.swing.JApplet;
4  import java.awt.Graphics;
5  public class Applet_ilk extends JApplet {
6  public void paint( Graphics g )
7  {
8      g.drawLine( 15, 10, 250, 10 );
9      g.drawLine( 15, 30, 250, 30 );
10     g.drawString( "JAVA PROGRAMLAMAYA HOŞGELDİNİZ!", 25, 25 );
11 }
12 }
```

Ekran çıktısı:



Uygulama-2: InputDialog ile iki sayı alan ve toplamını gösteren bir Applet kodu yazınız?

```

1  package applet_top;
2  import java.awt.Graphics;
3  import javax.swing.*;
4  public class AdditionApplet extends JApplet {
5      double toplam;
6      public void init() {
7          double sayi1, sayi2;
8          sayi1 = Double.parseDouble(JOptionPane.showInputDialog("İlk sayı:"));
9          sayi2 = Double.parseDouble(JOptionPane.showInputDialog("İkinci sayı:"));
10         toplam = sayi1 + sayi2;
11     }
12     public void paint(Graphics g) {
13         g.drawRect(15, 10, 270, 20);
14         g.drawString("Toplam: " + toplam, 25, 25);
15     }
16 }

```

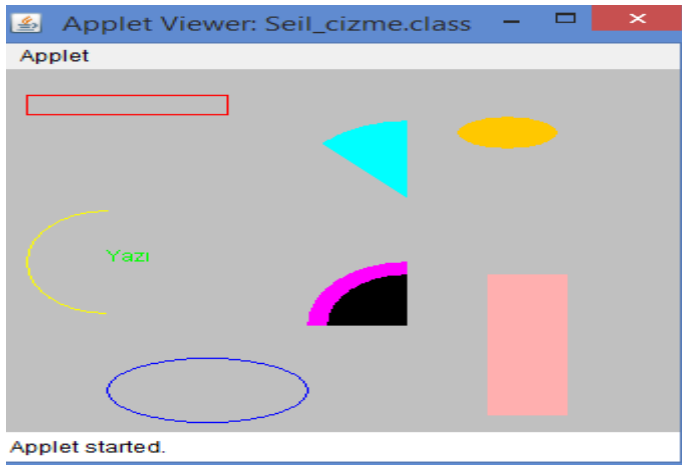
Uygulama-3: Farklı şekilleri çizmek için bir Java uygulaması

```

1  import java.applet.*;
2  import java.awt.*;
3  public class Seil_cizme extends Applet {
4      int width, height;
5      public void init() {
6          width = getSize().width;
7          height = getSize().height;
8          setBackground( Color.LIGHT_GRAY );
9      }
10     public void paint( Graphics g ) {
11         g.setColor( Color.red );
12         g.drawRect( 10, 20, 100, 15 );
13         g.setColor( Color.pink );
14         g.fillRect( 240, 160, 40, 110 );
15         g.setColor( Color.blue );
16         g.drawOval( 50, 225, 100, 50 );
17         g.setColor( Color.orange );
18         g.fillOval( 225, 37, 50, 25 );
19         g.setColor( Color.yellow );
20         g.drawArc( 10, 110, 80, 80, 90, 180 );
21         g.setColor( Color.cyan );
22         g.fillArc( 140, 40, 120, 120, 90, 45 );
23         g.setColor( Color.magenta );
24         g.fillArc( 150, 150, 100, 100, 90, 90 );
25         g.setColor( Color.black );
26         g.fillArc( 160, 160, 80, 80, 90, 90 );
27         g.setColor( Color.green );
28         g.drawString( "Yazı", 50, 150 );
29     }
30 }

```

Ekran çıktısı:



Uygulama-4: Applet kullanarak 10 sayıyı sıralayan bir Java programı yazılacaktır. Her bir sayı büyüklüğü kadar bir çizgi ile gösterilecektir. Animasyon şeklinde bir çizim yapılarak her bir yer değiştirme adımı gösterilecektir.

```

1  package paracelmethread;
2  import java.awt.Graphics;
3  import javax.swing.JApplet;
4  public class SiralaApplet extends JApplet implements Runnable{
5      private int [] dizi=new int[30];
6      public void init(){
7          (new Thread(SiralaApplet.this)).start();
8          for (int i = 0; i < dizi.length; i++) {
9              dizi[i]=(int) (Math.random()*200);
10             }
11         }
12     public void run(){
13         for (int i = 0; i < dizi.length; i++) {
14             for (int j = i+1; j < dizi.length; j++) {
15                 if(dizi[j]<dizi[i]){
16                     int ara=dizi[i];
17                     dizi[i]=dizi[j];
18                     dizi[j]=ara;
19                 }
20             }
21             repaint();
22             try{
23                 Thread.sleep(300);
24             }
25             catch(Exception e){}
26         }
27     }

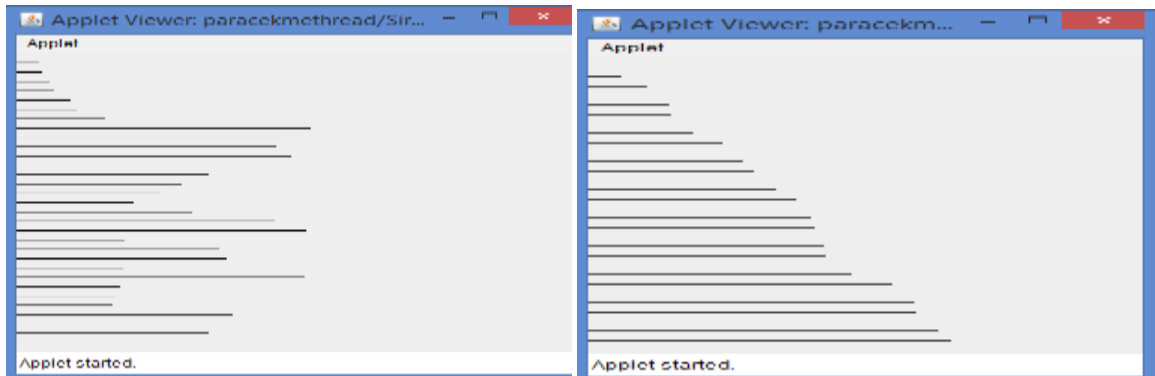
```

```

29 public void paint(Graphics g)
30 {
31     super.paint(g);
32     int y=10;
33     for (int i = 0; i < dizi.length; i++) {
34         g.drawLine(0, y, dizi[i], y);
35         y+=10;
36     }
37 }
38

```

Ekran çıktısı:



Uygulama-5: Ekranda her 500 ms’de bir yanıp sönen bir mesaj gösteren bir Applet uygulaması yapınız.

```

1 package paracekmethread;
2 import java.awt.Graphics;
3 import javax.swing.JApplet;
4 public class apllet_uygulama extends JApplet implements Runnable {
5     public String yazi="APPLETLER";
6     private int y=100;
7     public void init(){
8         (new Thread(apllet_uygulama.this)).start();
9     }
10    public void run(){
11        try{
12            for (;;) {
13                if(yazi.equals(" "))
14                    yazi="APPLETLER";
15                else
16                    yazi=" ";
17                repaint();
18                Thread.sleep(500);
19            }
20        }
21        catch(Exception e){}
22    }
23    public void paint(Graphics g){
24        super.paint(g);
25        g.drawString(yazi, 150, y);
26    }
27 }
28

```

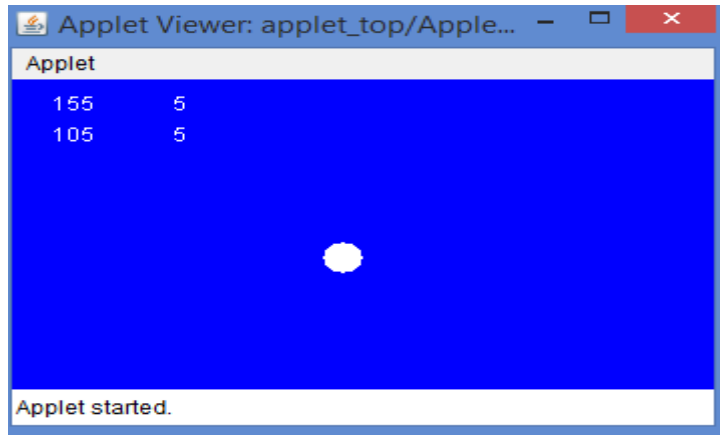
Uygulama-6: Ekranda hareket eden top animasyonunu gerçekleştiren JAVA kodlarını yazınız?

```

1  package applet_top;
2  import java.awt.*;
3  import java.awt.event.*;
4  import java.applet.*;
5  public class Applet_top extends Applet implements Runnable {
6      int x,y,dx,dy,diam,sizeX,sizeY;
7  public void init() {
8      setBackground(Color.BLUE);
9      x=y=0; dx=dy=5; diam=20;
10     sizeX=getSize().width;
11     sizeY=getSize().height;
12     (new Thread(Applet_top.this)).start(); }
13 public void run() {
14     while (true) {
15         try {
16             Thread.currentThread().sleep(40);
17         }
18         catch (InterruptedException e) {}
19         x+=dx; y+=dy;
20         if ((x<=0) || (x+dx+diam>=sizeX)) dx=-dx;
21         if ((y<=0) || (y+dy+diam>=sizeY)) dy=-dy;
22         repaint();
23     }
24 }
25 public void paint(Graphics g) {
26     g.setColor(Color.white);
27     g.fillArc(x,y,diam,diam,0,360);
28     g.drawString(String.valueOf(x),20,20);
29     g.drawString(String.valueOf(y),20,40);
30     g.drawString(""+dx,80,20);
31     g.drawString(""+dy,80,40);
32 }
33 }

```

Ekran çıktısı:



Uygulama-7: Appletleri kullanarak yön tuşları ile bir dikdörtgeni hareket ettiren JAVA kodlarını yazalım.

```

1  package appletuygulama;
2  import java.applet.Applet;
3  import java.awt.Color;
4  import java.awt.Graphics;
5  import java.awt.event.KeyEvent;
6  import java.awt.event.KeyListener;
7  public class Applet_key extends Applet implements KeyListener{
8      int x=0,y=0,en=30,boy=20;
9      int penx,peny;
10     int c;
11     public void init(){
12         addKeyListener(this);
13         penx=getSize().width;
14         peny=getSize().height;
15         setBackground(Color.ORANGE);
16     }
17     public void paint(Graphics g){
18         super.paint(g);
19         g.setColor(Color.RED);
20         g.fill3DRect(x, y, en, boy, true);
21     }

```

```

23     public void keyPressed( KeyEvent e ) {
24         c=e.getKeyCode() ;
25         if (c==KeyEvent.VK_LEFT) {
26             x=x-2;
27         }
28         else if (c==KeyEvent.VK_RIGHT)
29             x=x+2;
30         else if (c==KeyEvent.VK_UP)
31             y=y-2;
32         else if (c==KeyEvent.VK_DOWN)
33             y=y+2;
34         int sonx=x+en;
35         int sony=y+boy;
36         if (sonx>penx)
37             x=x-2;
38         if (sony>peny)
39             y=y-2;
40         if (x<0)
41             x=x+2;
42         if (y<0)
43             y=y+2;
44         repaint();
45     }
46     public void keyReleased( KeyEvent e ) { }
47     public void keyTyped( KeyEvent e ) { }

```

