

Omówienie wyników :

Program za pomocą konstruktora z parametrami , wyświetla dwa wektory o współrzędnych zawartych w konstruktorze, następnie wyświetla odpowiednio parametry na ekranie. Kolejne dwa wektory powstały w wyniku sumy/różnicy współrzędnych poprzednio utworzonych wektorów. Następnie utworzony został wektor który ma współrzędne 5-cio krotnie większe od wektora1. Ostatni jest to znormalizowany wektor1.

Odpowiedzi na pytania:

1. Timer to osobny wątek, otwierany w określonym czasie i wykonywany przez dany okres. Klasie Timer zawsze towarzyszy klasa TimerTask.

TimerTask zawiera metodę *run()* - od tej metody rozpoczyna się wykonywanie wątku.

Drugą metodą klasy TimerTask jest metoda *cancel()*, która przerywa wątek i zwraca wartość *true* jeśli się to udało.

2. Obiekt jest opisywany jako przestrzeń w pamięci, a typy proste jako elementy pamięci.

Zwracanie obiektu z metody różni się od zwracania typów prostych tym, że zwracany obiekt może zawierać wiele typów zmiennych zwracanych jednocześnie.

3. Rysowanie grafiki na powierzchni apletu odbywa się za pomocą metody *paint()*. Jako argument podaje się *Graphics g*. Używając odpowiednich metod można narysować dowolne kształty np. *g.drawLine()* do rysowania linii.