



## MODUL PRAKTIKUM

# Applet

Versi 1.3

## Modul Praktikum Applet

### 1. Tujuan

- ☒ mendefinisikan apa yang dimaksud dengan applet
- ☒ Membentuk applet anda sendiri
- ☒ Mengetahui siklus yang terdapat pada applet
  - *init*
  - *start*
  - *stop*
  - *destroy*
- ☒ menggunakan methods applet yang lain
  - *paint*
  - *showStatus*
  - Methods untuk memainkan sebuah audio clip
- ☒ Memahami html tag pada applet

### 2. Latar Belakang

Applets adalah satu dari fitur yang paling menarik dalam java. Applet merupakan program yang Anda jalankan melalui web browser. Anda akan belajar tentang membentuk applet pada pembelajaran ini.

Sebuah applet adalah tipe yang spesial dari program java yang dieksekusi melalui internet. Secara khusus berjalan pada suatu web browser seperti Netscape Navigator, Mozilla, atau Microsoft Internet Explorer. Bagaimanapun, jika dibandingkan dengan aplikasi Java yang normal, tidak diijinkan mengakses applet pada komputer yang mana dijalankan untuk alasan keamanan. Applet ini cukup terbatas jika dibandingkan dengan aplikasi java.

Pada module ini, Anda akan mempelajari tentang membuat applet menggunakan AWT.

## Modul Praktikum Applet

### 3. Percobaan

#### Percobaan 1 String Hello World :

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;
/* masukkan bagian ini dalam kode html
    <applet code="AppletDemo" width=300 height=100>
    </applet>
*/
public class AppletDemo extends Applet {
    public void paint(Graphics g) {
        g.drawString("Hello world!", 80, 25);
    }
}
```

#### Percobaan 2 Life Cycle Demo:

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;
/*
    <applet code="LifeCycleDemo" width=300 height=100>
    </applet>
*/
class LifeCycleDemo extends Applet {
    String msg = "";
    public void init() {
        msg += "initializing... ";
        repaint();
    }
}
```

## Modul Praktikum Applet

### Percobaan 3 Menampilkan ShowStatus :

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;
/*
<applet code="AppletDemo" width=300 height=100>
</applet>
*/
public class AppletDemo extends Applet {
    public void paint(Graphics g) {
        g.drawString("Hello world!", 80, 25);
        showStatus("This is an important information.");
    }
}
```

## Modul Praktikum Applet

### Percobaan 4 Memainkan file audio:

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;
/*
<applet code="AudioApplet" width=300 height=100>
</applet>
*/
public class AudioApplet extends Applet {
    AudioClip ac;
    public void init() {
        try {
            /*audio clip tersimpan dalam direktori yang sama
            seperti kode javanya*/
            /* spaceMusic telah terdownload dari java.sun.com */
            ac = getAudioClip(getCodeBase(), "spaceMusic.au");
            ac.loop();
        } catch (Exception e) {
            System.out.println(e);
        }
    }
    public void stop() {
        ac.stop();
    }
    public void paint(Graphics g) {
        g.drawString("Playing space music!", 80, 25); } }
```

## Modul Praktikum Applet

### Percobaan 5 Menampilkan String HelloWorld dengan parameter:

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;
/*
<applet code="ParamDemo" width=300 height=100>
<param name="myParam" value="Hello world!">
</applet>
*/
public class ParamDemo extends Applet {
    public void paint(Graphics g) {
        g.drawString(getParameter("myParam"), 80, 25);
    }
}
```

## 4. Latihan

### **Tic-Tac-Toe Applet satu-player**

Buat game satu-player Tic-Tac-Toe. User memainkannya melawan komputer. Untuk setiap giliran, pemain harus menggeser kotak dari papan. Sekali sebuah kotak terpilih, kotak tersebut ditandai oleh symbol pemain (O dan X yang selalu digunakan sebagai simbol). pemain yang berhasil mengatasi 3 kotak membentuk baris horizontal, vertical atau diagonal memenangkan game ini. Game ini berakhir ketika pemain menang atau ketika semua kotak sudah berhasil dibentuk. Desain dan gerakan komputer seakan-akan user akan memenangkan pertandingan melawan komputer.