

Görsel Programlama

DERS 10

APPLET

Applet özel bir Java programıdır. Bu program bir *tarayıcı(browser)* içinde çalıştırılır. Tarayıcı çalıştırılacak olan applet'i bilgisayara indirir ve daha sonra çalıştırır. Bu applet'lerin çalışabilmeleri için tarayıcının *Java destekli olması* gereklidir.

Bir applet programı Applet ya da JApplet sınıfından geliştirilir.

APPLET'in Yaşam Döngüsü

Applet sınıfında temel 4 metot bulunur ve bunlar tarayıcı tarafından otomatik çalıştırılırlar.

-**init**: Applet için gerekli ilklemeler yapılır.

-**start**: init'den sonra çalıştırılır. Görüntüleme sağlar. Kullanıcı başka sayfaya gidip geri gelince tekrar çalıştırılır.

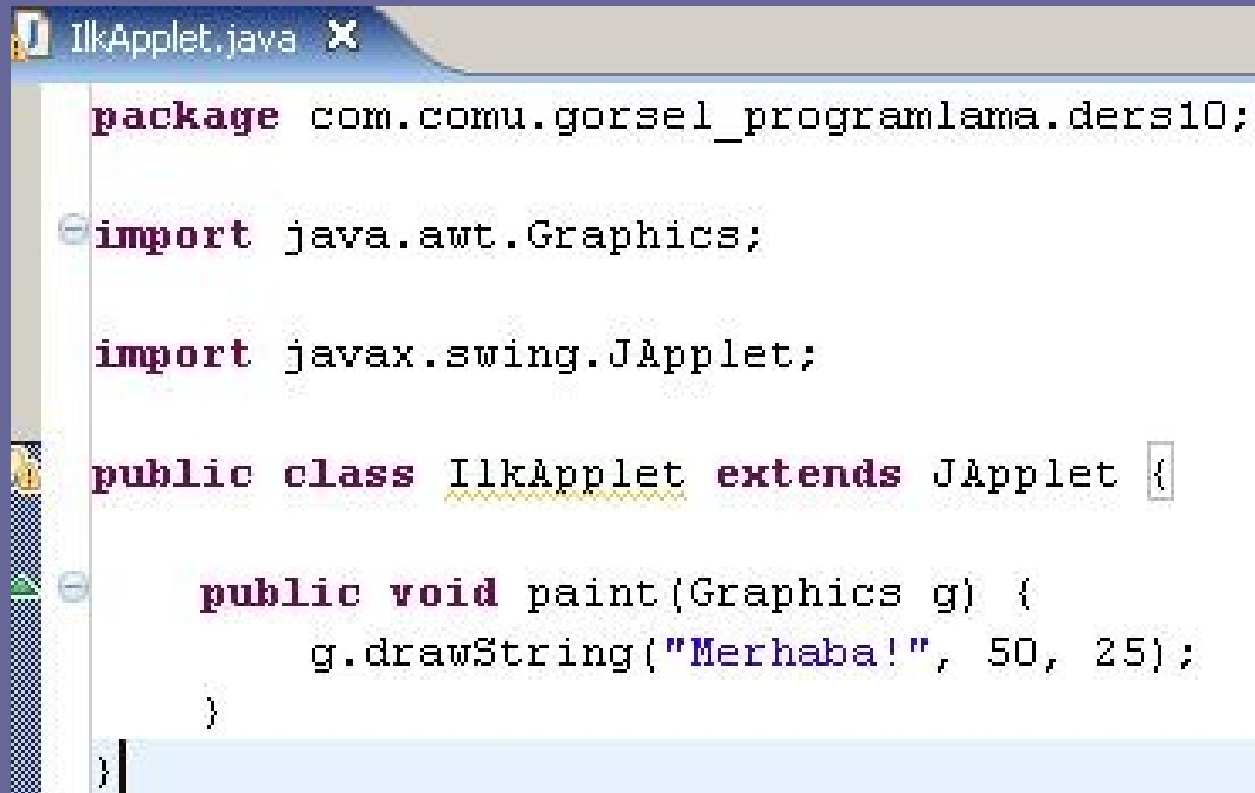
-**stop**: Kullanıcı sayfadan ayrılınca çalıştırılır.

-**destroy**: Tarayıcı kapatıldığında bu metot çalıştırılır ve Applet'in silinmesini sağlar.

APPLET'in Yükleneşmesi

Bir appleti web sayfasına yüklemek için web sayfasında aşağıdaki şekilde etiket(tag) kullanmamız gereklidir:

```
<applet code=AppletAdi.class width="200" height="200">  
</applet>
```



```
IlkApplet.java X
package com.comu.gorsel_programlama.ders10;

import java.awt.Graphics;

import javax.swing.JApplet;

public class IlkApplet extends JApplet {

    public void paint(Graphics g) {
        g.drawString("Merhaba!", 50, 25);
    }
}
```

```
<html>
<head><title>İlk Applet</title> </head>
<body>
Applet:<p>
<applet code="com.comu.gorsel_programlama.
ders10.IlkJApplet.class" width="200"
height="200">
</applet>
</body>
</html>
```

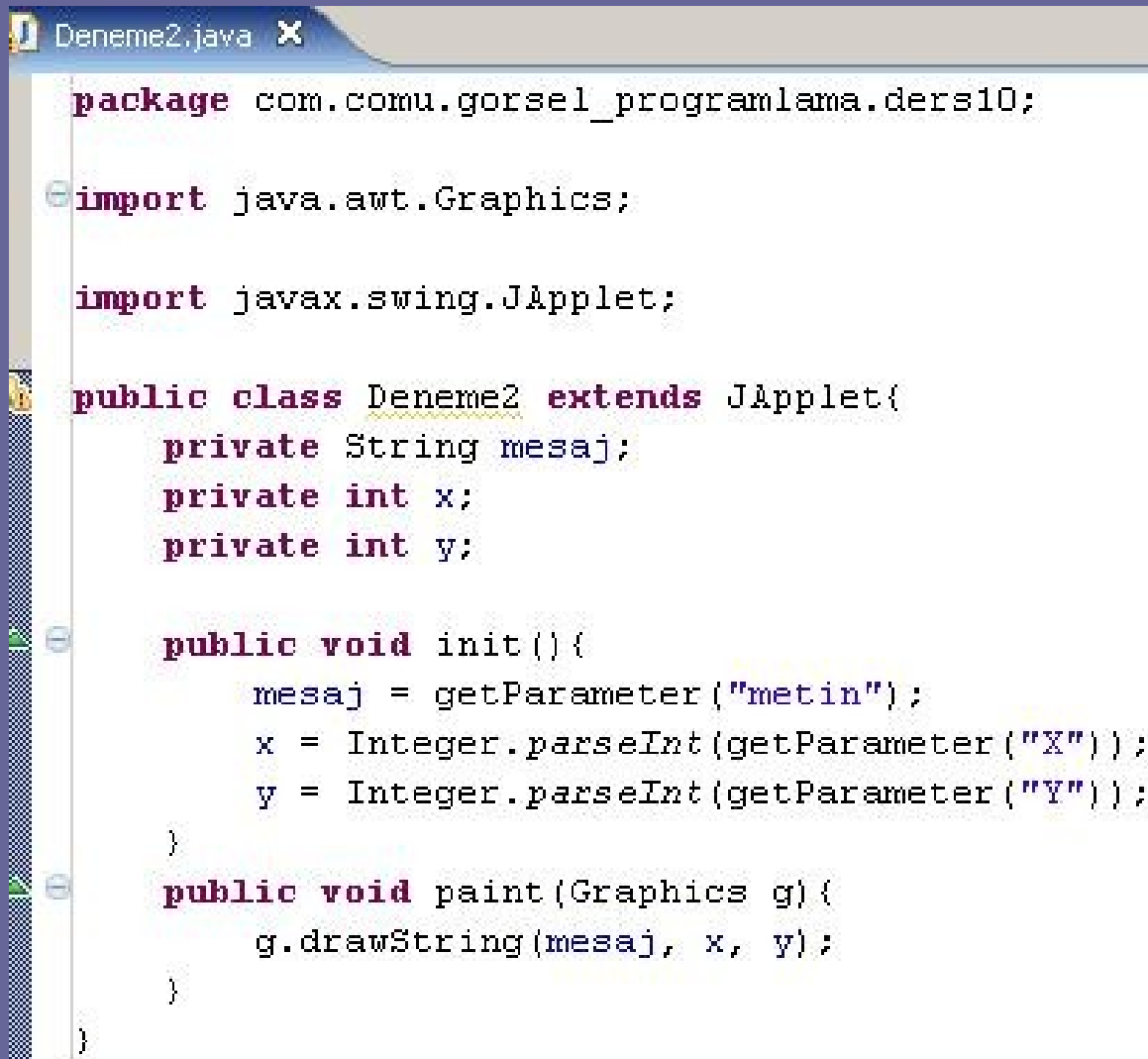
APPLET <param> Etiketi

Bu etiket Java appletlerine parametre göndermek için kullanılır.

```
<param name="parametre_adi" value="parametre_degeri">
```

şeklinde kullanılır.

APPLET <param> Etiketi



```
Deneme2.java x
package com.comu.gorsel_programlama.ders10;

import java.awt.Graphics;

import javax.swing.JApplet;

public class Deneme2 extends JApplet{
    private String mesaj;
    private int x;
    private int y;

    public void init(){
        mesaj = getParameter("metin");
        x = Integer.parseInt(getParameter("X"));
        y = Integer.parseInt(getParameter("Y"));
    }

    public void paint(Graphics g){
        g.drawString(mesaj, x, y);
    }
}
```


APPLET <param> Etiketi

```
<html>
<head><title>Parametreli Applet</title> </head>
<body>
Applet:<p>
<applet code="com.comu.gorsel_programlama.ders10.
Deneme2.class" width="200" height="200">
    <param name="metin" value="Java Dili">
    <param name="X" value="25">
    <param name="Y" value="50">
</applet>
</body>
</html>
```

APPLET ler neler yapamaz

1. Java appleti yerel bilgisayarın diskine erişemez.
2. Appletler geldikleri sunucu haricindeki başka bir bilgisayar ile ağ bağlantısı kuramazlar.
3. İstemcide herhangi bir program çalıştıramazlar.
4. Sistem özelliklerini okuyamazlar.
5. Dosya silemezler.
6. Direkt olarak kütüphane yükleyemezler.

Her tarayıcıda SecurityManager nesnesi vardır ve bir ihlal ile karşılaşınca bir SecurityException istisnası oluşturur.

```
ResimGosterme.java x
package com.comu.gorsel_programlama.ders10;

import java.awt.Graphics;
import java.awt.Image;

import javax.swing.JApplet;

public class ResimGosterme extends JApplet{
    private Image resim;

    @Override
    public void init() {
        resim = getImage(getDocumentBase(),"01.gif");
    }

    @Override
    public void paint(Graphics g) {
        g.drawImage(resim, 1, 1, this);
    }
}
```

```
<html>
<head><title>Resim Gösterme</title> </
head>
<body>
Applet:<p>
<applet code="com.comu.gorsel_programlama.
ders10.ResimGosterme.class" width="200"
height="200">

</applet>
</body>
</html>
```

```
package com.comu.gorsel_programlama.ders10;

import java.awt.Color;
import java.awt.Font;
import java.awt.Graphics;

import javax.swing.JApplet;

public class CizimOrnek extends JApplet {

    @Override
    public void paint(Graphics g) {
        g.drawLine(0, 0, 50, 50);
        g.drawRect(100, 100, 120, 140);
        g.drawRoundRect(75, 10, 45, 60, 25, 25);
        g.fillRect(10, 10, 45, 60);
        g.drawOval(75, 15, 50, 25);
        g.drawArc(150, 80, 200, 160, 30, 152);
        int xLer[]={10,40,60,30,10};
        int yLer[]={20,0,10,60,40};
        g.setColor(Color.BLUE);
        g.drawPolygon(xLer, yLer, 5);
        g.setColor(Color.RED);
        g.drawString("Deneme", 200, 200);
        Font yaziFontu = new Font("Times Roman",Font.ITALIC+Font.BOLD,14);
        g.setFont(yaziFontu);
        g.drawString("Time yazı", 250, 250);

    }
}
```

Görsel Programlama

DERS 10