

Lab 14 Applet 编程

一、目的

1. 跳棋游戏中，对于棋子和棋盘消息的接收和逻辑处理
2. 锻炼 Applet 编程

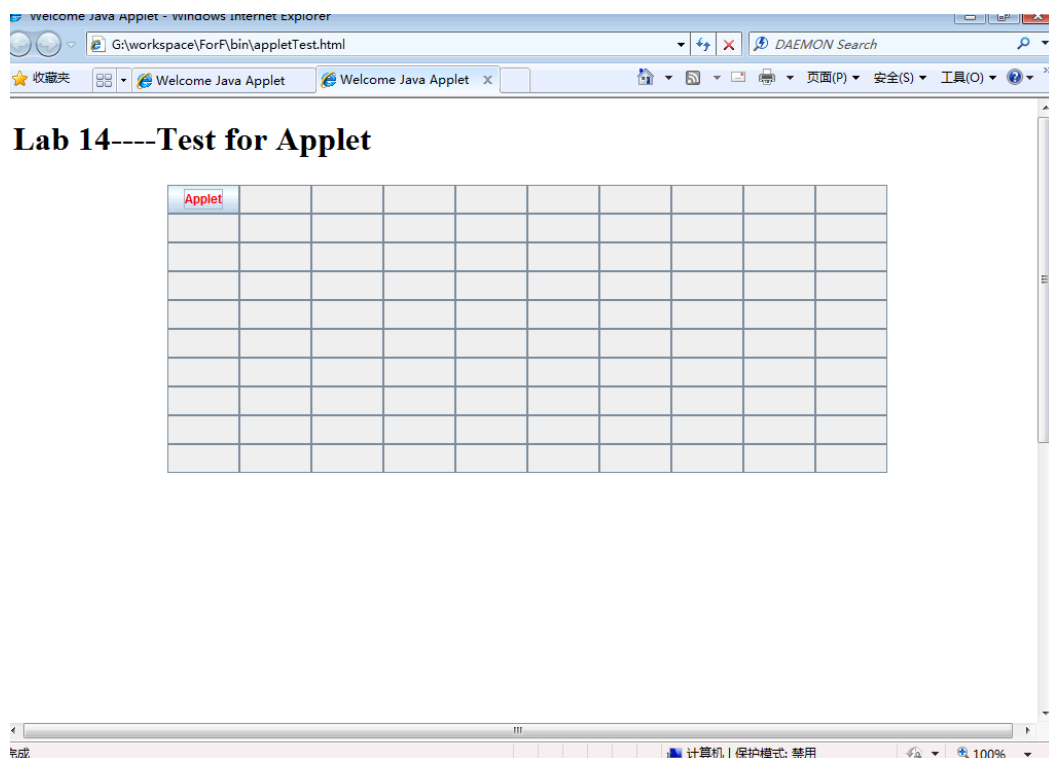
二、具体内容

在 10*10 地图上，有一个自由的 Applet 棋子(请自行添加棋子的背景图片，取代当前的 Applet 字样)，它想去哪里就去哪里。你点击这个棋子后，再点击地图上任意其他的位置，那么它就可以跳到你点击的位置啦:-D。同理，当棋子跳到新的位置后，也需要选择当前棋子，再选择跳至的其他位置。

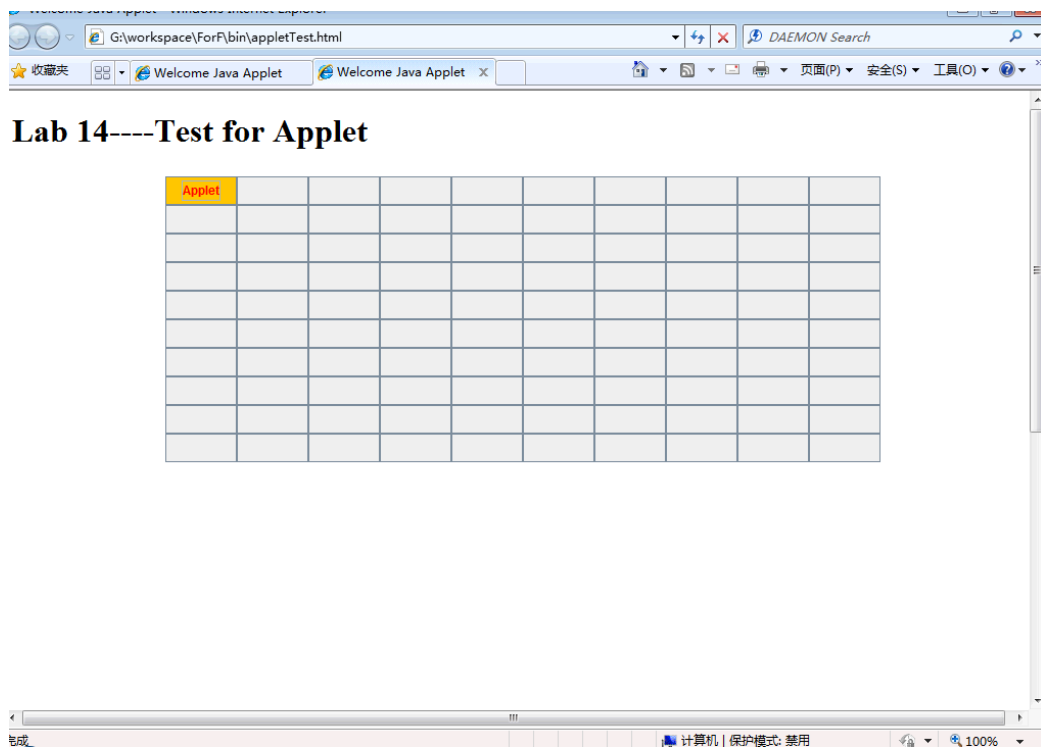
不过大家今天要做的事情除了让棋子自由跳动之外，还需要做一件重要的事情，就是用 Applet 的形式来实现，并在网页中运行你实现的程序。

注：这是本学期倒数第二次的 lab 习题课，作为 TAs，还能教你们的一件重要的事情就是善于利用 google 去查询和解决遇到的问题，比如该次 lab 中就可能遇到和实际编码无关却又不得不处理的问题，这是比较好的锻炼机会。

三、运行截图

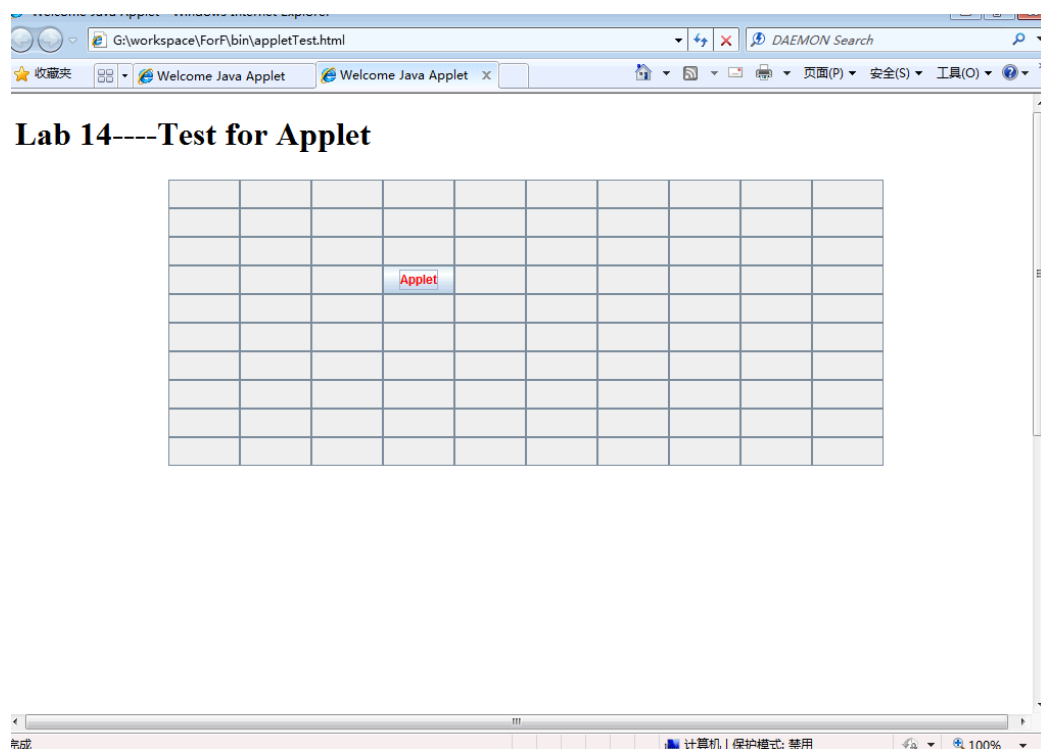


初始化效果



Lab 14----Test for Applet

点击 Applet 棋子后



Lab 14----Test for Applet

点击新的位置后的显示效果（如果此时直接点击其他的空白出，棋子无变化）

四、检查内容

网页显示效果，事件响应和处理正确

五、截止时间

1. 12 月 24 日 22: 59 之前完成并上传 FTP 相应目录
2. 提交物包括 . java 文件和 . html 文件