



# Programiranje I – RIN Računalništvo I – MA

## Applet

# Vsebina

- Osnovne knjižnice
- Paketi
- JAR
- Swing
- JavaDoc
- Primeri, primeri, primeri
- Naloge, naloge, naloge

# Kaj je applet?

- Javanski program, ki se izvaja v brskalniku,
- Na voljo ima celoten Java API,
- Določene omejitve!

# Razlike

- Applet je javanski razred, ki razširja `java.applet.Applet`,
- Na voljo ima celoten Java API,
- Metoda `main()` se ne kliče,
- Namenjeni so uporabi v straneh HTML,
- Koda se naloži s strežnika pri pregledu spletne strani.

# Razlike

- za izvajanje potrebujemo JVM:
  - plug-in brskalnika,
  - ločeno izvajalno okolje,
- strožja varnostna pravila:
  - peskovnik (sandbox),
- ostali razredi, ki jih applet potrebuje se naložijo iz ene same datoteke JAR.

# Življenjski cikel appleta

- **destroy**: kliče se, ko se brskalnik ugasne,
- **paint**: kliče se po metodi `start()` in vsakič, ko se mora applet obnoviti (ponovno narisati), podedovana je iz `java.awt`.

# Življenjski cikel appleta

- **init**: pokliče se prva, takoj, ko so prebrane značke HTML,
- **start**: kliče se samodejno po klicu init. Ponovno se kliče ob novem obisku strani (klik na novo stran in nazaj),
- **stop**: kliče se samodejno ob odhodu na novo spletno stran,

# Hello world

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;
public class HelloWorld extends Applet{
    public void paint (Graphics g){
        g.drawString ("Hello World", 25, 50);
    }
}
```



# HTML

```
<html>  
<title>Hello World Applet</title>  
<hr>  
<applet code="HelloWorld.class" width= "500"  
height=„500">  
Ne dela!  
</applet>  
<hr>  
</html>
```

# Primeri

- helloworld.html: enostaven primer,
- parametri.html: primer uporabe parametrov,
- dogodki.html: kompleksnejši applet.
- slike.html: slike.