

Applets (généralités)

Introduction

Ce chapitre présente des généralités sur les applets (principalement les méthodes d'une applet). Mais, d'abord, il faut expliquer ce qu'est une applet : une applet est un programme qui définit automatiquement (sans action du programmeur ni de l'utilisateur) une zone graphique dans laquelle le programme s'exécute. Une applet est exécutable par l'intermédiaire de la machine virtuelle d'un navigateur Web. Elle doit donc être insérée dans une page HTML.

Restrictions

On dit souvent que Java ne permet pas de lire ou d'écrire sur un disque dur. C'est faux. Les applets exécutées par les navigateurs comme IE5 ou Communicator 4.7 subissent des restrictions dans la mesure où certaines des potentialités de JAVA ne sont pas prises en compte par défaut. L'utilisateur doit l'accepter (en validant manuellement dans une boîte de dialogue) pour que ces fonctionnalités soient disponibles. Ceci permet notamment de garantir une certaine sécurité. Ainsi, par défaut les applets ne peuvent pas lire/écrire sur un disque dur, un serveur autre que celui où elles sont stockées (elle ne peuvent donc pas avoir accès à vos programmes ou formater votre disque ;-) saut si vous les y autorisez). Un système de signature numérique a été mis en place pour les applets nécessitant des niveaux de liberté supérieurs à celui par défaut. Vous pouvez obtenir ces certificats auprès d'entreprises comme VerySign et signer vos archives jar.

Enfin, tout ceci concerne uniquement les applets et nullement les applications.

Création d'une applet

La classe principale doit étendre la classe Applet. Les importations de classes se font comme pour les applications. Il n'y a pas de méthode main()

- `public class * extends java.applet.Applet {...} // création d'applet Java 1.1 et antérieur`
- `public class * extends Japplet {...} // création d'applet Java 2`

Méthodes d'une applet

1) *Initialiser*

- `Public void init() {...}`

2) *Démarrer*

- `Public void start() {...}`

3) *Arreter*

- `Public void stop() {...}`

4) *Dessiner (et écrire)*

- `Public void paint(Graphics g) {...}`