

KURS PROGRAMOWANIA W JAVIE

ALBUM

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Paweł Rzechonek

Zadanie.

Napisz aplet w technologii *Swing* umożliwiający przeglądanie zdjęć. W trakcie przeglądania zdjęć, gdy aplet jest widoczny w oknie przeglądarki, ma być odtwarzana muzyka. Plik muzyczny (jakiś dłuższy utwór) i pliki z grafiką (coś przyzwoitego) możesz wyszukać w internecie.

Twój aplet zbudowany na klasie **JApplet** ma działać jak *album*: za pomocą przycisków przeglądamy zdjęcia jedno po drugim, można się cofać, można zacząć od początku albo przejść do ostatniego obrazu. Pod zdjęciami mają się pokazywać opisy. Zdjęcie wraz z opisem umieść na obiekcie typu **JLabel**. Pliki graficzne pamiętaj w postaci kolekcji obiektów typu **ImageIcon** — może to być zwykła tablica. Plik muzyczny to obiekt typu **AudioClip**. Muzyka ma być odtwarzana cyklicznie przez cały czas (o ile aplet jest widoczny w przeglądarce). Powinna być też możliwość całkowitego wyłączenia muzyki. Najeżdżając kursorem na któryś z przycisków sterujących, należy wyświetlić dymek z podpowiedzią, co ten przycisk robi. Aplet powinien też być wyposażony w menu. Menu ma realizować co najmniej funkcjonalność opisanych przycisków. Dodatkowo każdy element menu powinien być wyposażony w akcelerator klawiszowy (klawisze ze strzałkami).

Aplet ma być całkowicie sparametryzowany. Poprzez znacznik **<param>** należy do apletu przekazać nazwę pliku muzycznego, nazwy plików graficznych i podpisy pod zdjęciami. Na przykład parametr przekazujący do pliku podpisy, może być łańcuchem znakowym, w którym kolejne podpisy są odseparowane znakiem ampera: "u cioci na imieninach&Hela w opałach&wakacje z duchami". Taki długi napis można potem rozbić na fragmenty za pomocą metody `split("\\s*&\\s*")`.

Uwaga.

Twój aplet wraz ze wszystkimi potrzebnymi zasobami (plik dźwiękowy i pliki graficzne) powinien być umieszczony w pliku **jar**. Aby odwołać się potem do pliku dźwiękowego lub graficznego umieszczonego w **jar**, należy określić jego URL, na przykład:

```
java.net.URL imageURL = getClass().getResource("images/myImage.gif");

if (imageURL!=null)
{
    ImageIcon icon = new ImageIcon(imageURL);
    //...
}
```

Uwaga.

Napisz ten program ręcznie, bez posługiwania się generatorem GUI (*NetBeans*, *JCreator*, itp).