

APPLETY JAVA - Zadanie 2

Na podstawie poniższego appletu JAVY utworzyć aplet graficzny przedstawiający własną wizję artystyczną na temat: TO JEST TO CO LUBIĘ.

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;

public class Applet3 extends Applet
{
    public void init()
    {
    }
    public void paint(Graphics gr)
    {
        Color kolor;
        kolor = new Color(255,0,0);
        gr.setColor(kolor);
        gr.drawArc(10,55,42,42,0,360);
        kolor = new Color(0,255,0);
        gr.setColor(kolor);
        gr.fillArc(72,20,33,110,0,360);
        kolor = new Color(0,0,255);
        gr.setColor(kolor);
        gr.drawArc(135,55,42,42,0,300);
        kolor = new Color(0,255,128);
        gr.setColor(kolor);
        gr.fillArc(197,20,33,110,0,150);
    }
}
```

Klasa Graphics zawarta w pakiecie java.awt zawiera metody umożliwiające tworzenie dwuwymiarowych obiektów graficznych np:

drawLine(int x1, int y1, int x2, int y2) - rysowanie linii od punktu (x1,y1) do punktu (x2,y2);

drawRect(int x1, int y1, int bok1, int bok2) - rysowanie prostokąta o lewym górnym wierzchołku (x1,y1) i długościach boków bok1 i bok2;

fillRect(int x1, int y1, int bok1, int bok2) - wypełniony prostokąt;

drawRoundRect(int x1, int y1, int bok1, int bok2, int arc1, int arc2) - prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami, arc1 i arc 2 określają ile pikseli ma wynosić zaokrąglenie;

fillRoundRect(int x1, int y1, int bok1, int bok2, int arc1, int arc2) - wypełniony prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami;

draw3Rect(int x1, int y1, int bok1, int bok2, boolean wypuklosc) - prostokąt z efektem cienia wklęsły gdy zmienna wypuklosc ma wartość false lub wypukły gdy zmienna wypuklosc ma wartość true.

fill3Rect(int x1, int y1, int bok1, int bok2, boolean wypuklosc) - wypełniony prostokąt z efektem cienia;

drawOval(int x1, int y1, int b1, int b2) - owal w prostokącie o wierzchołku (x1,y1) i poziomym boku b1 i pionowym boku b2;

fillOval(int x1, int y1, int r1, int r2) - owal wypełniony

drawArc(int x1, int y1, int d, int w, int k1, int k2) - łuk zawarty w prostokącie o wierzchołku (x1,y1), poziomym boku d, pionowym boku w, kącie początkowym k1 i kącie końcowym k2;

fillArc(int x1, int y1, int r1, int r2, int k1, int k2) - wycinek koła.