

JBuilder2005开发Applet游戏全接触 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/145/2021\\_2022\\_JBuilder20\\_c104\\_145157.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/145/2021_2022_JBuilder20_c104_145157.htm)

引言 一张湘绣汇集了湘女累月的心血，我们称之为劳动密集型，一块芯片集聚着众多高新的科技，我们称之为技术密集型，一个实例承载了丰富的知识点，是否可以称为知识密集型呢:)？用一张网捞到更多的鱼是渔夫的追求，通过一个实例学到更多的知识点则是我们这些开发人员的企盼。本文拟通过一个耳熟能详的指法练习游戏讲解如何在JBuilder 2005下开发Applet应用程序，通过本文，你将可以学习到图形用户界面开发、动画处理、声音播放、事件处理、多线程、I/O读写、Applet打包、Applet安全模型、数字签名、JRE插件制作、JDK5.0等方面的知识，并适时介绍笔者一些开发经验。 阅读导航：指法练习Applet游戏介绍 我首先介绍一下这个游戏的界面，这个Applet共由11个组件组成，左边的主界面是画布Canvas组件，被分隔为10个栏。程序会随机在这些栏中产生下落的字母，用户按下匹配的字母键盘按键后，即为击中。 程序框架 打开JBuilder2005，创建一个工程（File->New...->Project->双击Project页中的Project图标），我们将工程名取为game，然后利用下面的步骤，调用Applet向导生成TypeTrainApplet。 主体程序 游戏界面中每一个下落的字母对应一个字母下落线程DropCharThread的实例，这个线程负责将一个随机的字母在指定的画布栏中从上至下落下。在TypeTrainApplet内部定义这个线程类，之所以要将其作为成员内部类来定义，是因为这样可以减少类和类之间的通信，降低调用接口的复杂度。 控制游戏 至此，我们已经完成

了Applet主要功能的开发，剩下的工作是如何通过按钮控制游戏。在编写控制代码之前，先为开始/暂停按钮(jButton1)和停止按钮(jButton2)装饰一下，再编写控制代码。打包并进行数字签名 浏览器对Applet的数字签名支持并没有一个统一的标准，但是一些著名的浏览器如IE和Navigator对进行数字签名的Applet都可以开放大部分的权限。要对Applet进行数据签名必须先将Applet类和资源打成一个JAR包。使用插件下载JRE 如果客户端浏览器还未安装JRE或已安装的JRE版本低于你Applet的要求，或浏览器自带的JRE不是Sun公司标准的Applet，你Applet都可能无法正常运行。可以通过JDK自带的HtmlConverter.exe工具对带Applet的HTML文件进行转换。总结 我们讲述了如何在JBuilder开发一个简单的Applet指法练习游戏程序的过程，虽然这个游戏在功能上属于不敢见公婆型，但它涵盖了Applet开发的大部分内容和技巧。我们特在Applet中设置了一个不安全的功能：在客户机器中保存文件，浏览器事先毫不留情地阻截了它，尔后我们通过数字签名技术晓之以情，动之以理"说服"了浏览器取消安全限制。大千世界，纷繁复杂，客户端浏览器的JRE版本和厂家百家争鸣，百花齐放，为了使我们的Applet能够在Sun标准的JRE1.5.0的版本上运行，我们动用了JDK自带的转换器对原html进行转换，这样标准的JER1.5.0将作为插件的形式下载并安装以支持这个难伺候Applet。 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)