

二级JAVAApplet：JavaApplet编程响应鼠标键盘 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/180/2021_2022__E4_BA_8C_E7_BA_A7JAVA_c97_180988.htm 与用户的交互是Java的主要作用，也正是Java吸引人的原因，用户可以通过鼠标与Java

Applet程序对话。我们先来看响应鼠标的例子：`//Mouse.java`

```
import java.awt.*. import java.applet.*. public class Mouse extends Applet { String text="". public void paint(Graphics g) { g.drawString(text,20,20). } public boolean mouseDown(Event evt,int x,int y)//鼠标按下处理函数 { text="Mouse Down". repaint(). return true. } public boolean mouseUp(Event evt,int x,int y)//鼠标松开处理函数 { text="". repaint(). return true. } }
```

当用户点击程序时，程序将显示"Mouse Down"，说明程序对鼠标作出了响应。然而要注意Java并不区分鼠标的左右键。我们再来看对键盘响应的例子：`//Keyboard.java`

```
import java.awt.*. import java.applet.*. public class Keyboard extends Applet { String text="". public void paint(Graphics g) { g.drawString(text,20,20).} public boolean keyDown(Event evt,int x)//键盘被按下的处理函数 { text="Key Down". repaint(). return true. } public boolean keyUp(Event evt,int x)//键盘被松开的处理函数 { text="". repaint(). return true. } }
```

当键盘被按下时，程序就会显示"Key Down"，键盘松开时清除文字。利用这些函数，我们就可以用鼠标和键盘函数与用户交互。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