

# Java (laboratorium)

## zadanie nr 7

W pakiecie `roznosci.oczy` zdefiniuj aplet, który będzie śledził kursor myszki. Zdefiniowana przez Ciebie klasa `Oczy` ma dziedziczyć po `java.applet.Applet`. Wygląd apletu to pomarańczowy prostokąt z parą oczu. Oczy mają pozostawać zamknięte zawsze wtedy, gdy kursor myszy jest poza powierzchnią apletu. Gdy kursor znajdzie się nad apletem, oczy mają się na niego patrzeć (czasami bardzo zezując). Wzrok oczu ma podążać za ruchem kursora. Zdefiniuj `Oko` jako osobny obiekt, który będzie się potrafił narysować.

```
class Oko
{
    int x, y ; // współrzędne oka
    int r ; // promień oka
    Color kolor ; // kolor oka
    // ...
    public void rysujZamknięte (Graphics gr) { /*...*/ }
    public void rysujOtwarte (Graphics gr, int xMyszki, int yMyszki) { /*...*/ }
}
```

Odrysowując oczy na powierzchni apletu należy zastosować podwójne buforowanie.

```
public class Oczy extends Applet
{
    Oko lewe, prawe ; // oczy w aplecie
    // ...
    public void update (Graphics gr) { /*...*/ }
    public void paint (Graphics gr) { /*...*/ }
}
```

Do obsługi zdarzeń `mouseEntered`, `mouseExited`, `mouseMoved` i `mouseDragged` pochodzących od myszki zdefiniuj osobny obiekt implementujący interfejsy `MouseListener` i `MouseMotionListener`.

```
class ZdarzeniaMyszki extends MouseAdapter implements MouseMotionListener
{
    // ...
}
```

W trakcie działania apletu (od wywołania metody `start()` do wywołania metody `stop()`) powinna być odtwarzana jakaś muzyka (należy poszukać czegoś gustownego w internecie). Plik muzyczny należy umieścić w katalogu `roznosci/oczy/sound/`.

Aplet wraz z muzyką należy umieścić w archiwum poleceniem `jar`. Następnie skonstruuj prostą stronę `html'ową` z tak przygotowanym apletem.

Program należy opatrzyć stosownymi komentarzami dokumentacyjnymi i na końcu wygenerować dokumentację poleceniem `javadoc`.