



Obudź się! Czas na Javę!

Ćwiczenia praktyczne

Wydanie III

Java

Marcin Lis

▼
Poznaj podstawowe zasady programowania

▼
Dowiedz się, jak tworzyć aplikacje i aplety

▼
Opanuj podstawy tworzenia programów z graficznym interfejsem

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
public class f... extends Applet implements
{
    int pozk, pozl;
    Random r = ne...
    float czas;
    Date czas1=new Date();
    public void init...
    {
        addMe...
        losuj();
    }
    public void paint(Graphics g)
    {
        g.drawString("Czas: " + czas, 10, 10);
        g.fillRect(pozk, pozl, 20, 20);
        void losuj()
    }
}
```

Helion



**eBook
PDF**

*Dalsza część książki dostępna w wersji
pełnej.*

