

Pemrograman Berorientasi Aspek

Java Applet & Aspect

Ramos Somya, S.Kom.

Review Applet

- Merupakan program Java yang dapat dijalankan melalui web browser.
- Applet tidak mengizinkan untuk mengakses resource pada local komputer seperti file dan juga serial device (modem, printer dll).

Siklus Hidup Applet

- **1. *init()***
init adalah method yang dipanggil pertama kali. Yang sebenarnya berisi permintaan pertama ketika applet di load.
- **2. *start()***
Setelah meminta method *init*, mulai dengan method yang dipanggil selanjutnya. Method ini meminta dokumen HTML yang ditampilkan applet setiap waktu. Eksekusi ringkasan dengan method ini dilakukan ketika applet ditampilkan kembali.
- **3. *stop()***
Ketika web browser meninggalkan dokumen HTML applet, method ini dipanggil untuk menginformasikan applet bahwa dia harus menghentikan proses eksekusinya.
- **4. *destroy()***
method ini dipanggil ketika applet perlu dihapus dari memory. Metode *stop* selalu dipanggil sebelum method ini diminta untuk dijalankan.

contoh

```
public class CobaApplet extends Applet {  
  
    String msg = "";  
  
    public void init() {  
        msg += "initializing... ";  
        repaint();  
    }  
  
    public void start() {  
        msg += "starting... ";  
        repaint();  
    }  
}
```

```
public void stop() {  
    msg += "stopping... ";  
    repaint();  
}
```

```
public void destroy() {  
    msg += "preparing for unloading...";  
    repaint();  
}
```

```
public void paint(Graphics g) {  
    g.drawString(msg, 15, 15);  
}  
}
```

Method Paint

- Method lain yang tidak kalah penting adalah method *paint*, yang mana class *Applet* menurunkannya dari class induknya yaitu class *Component*, yang meminta output *applet* setiap waktu yang diperlukan untuk dapat digambar kembali.

contoh

```
import java.applet.Applet;
import java.awt.Graphics;

public class AppletDemo extends Applet {
    public void paint(Graphics g) {
        g.drawString("Hello world!", 80, 25);
        showStatus("This is an important information.");
    }
}
```

Try This...

```
public class AppletSample extends Applet {  
  
    private Button butt;  
    private TextField txt;  
  
    @Override  
    public void destroy() {  
        super.destroy();  
    }  
}
```

■ ■ ■

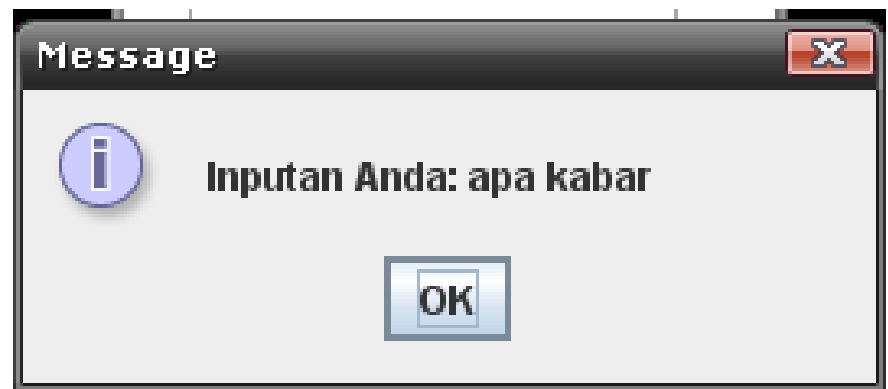
```
@Override
```

```
public void init() {  
    super.init();  
    this.setLayout(null);  
    butt = new Button("Submit");  
    txt = new TextField();  
    this.setSize(200, 200);  
  
    butt.setBounds(20, 100, 75, 20);  
    butt.addActionListener(new ActionListener() {  
  
        public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
            buttAction(e);  
        }  
    });  
  
    txt.setBounds(20, 20, 150, 40);  
    this.add(butt);  
    this.add(txt);  
}
```



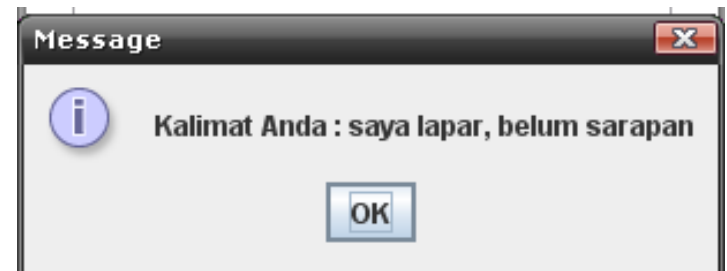
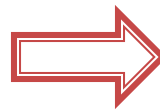
```
protected void buttAction(ActionEvent e) {  
    JOptionPane.showMessageDialog(this, "Inputan Anda: "+txt.getText());  
}  
  
@Override  
public void start() {  
    super.start();  
}  
  
@Override  
public void stop() {  
    super.stop();  
}  
}
```

Hasil



Latihan

- Modifikasi contoh sebelumnya:





- Setelah button di-klik akan menampilkan message box hasil inputan.
- Tambahkan aspect untuk melakukan perhitungan jumlah kata pada kalimat yang dimasukkan sebelum kalimat tersebut ditampilkan melalui message box.

See You Next Week