

Paket: *xPanel*, Klasse: *XPanel*

leere Methoden, die überschrieben werden können

Die 4 wichtigsten Methoden zur Steuerung des XPanels sind

void **start**();

Wird beim Start des Programms aufgerufen.

void **zeichnen**();

Hier muss das Bild gezeichnet werden.

void **metronom**();

Nach **setzeTakt(n)** wird diese Methode alle $\frac{n}{100}$ Sekunden aufgerufen.

void **taste**(int tastencode);

Wird aufgerufen, wenn eine Taste gedrückt wurde. *tastencode* enthält normale Tasten wie 'a', 'B', '?', oder die in *XPanel* definierten Konstanten LINKS, RECHTS, OBEN, UNTEN (Pfeiltasten), ESC und RETURN. Sondertasten wie die F1 oder Pos1 werden mit negativen Zahlen kodiert.

Weitere Methoden, die überschrieben werden können, sind

void **stopp**();

Wird aufgerufen wenn das Fenster geschlossen wird (nicht möglich als Applet).

void **maus**(int tastencode, double x, double y);

Wird aufgerufen, wenn eine Maustaste gedrückt und wieder losgelassen wurde. *tastencode* enthält die in *XPanel* definierten Konstanten

MRDOWN / MLDOWN	MRUP / MLUP	MAUSRECHTS / MAUSLINKS	MMOVE / MDRAGG
Maustaste gedrückt	Maustaste losgelassen	Maustaste gedrückt und losgelassen	Maus bewegt ohne / mit Tastendruck

Methoden zum Starten und Beenden des Programms

static void **startInFrame**(XPanel xPanel);

static void **startInFrame**(XPanel xPanel, int breite, int höhe);

static void **startInFrame**(XPanel xPanel, String titel);

static void **startInFrame**(XPanel xPanel, int breite, int höhe, String titel);

Das Programm wird in einem neuen Fenster gestartet.

void **dispose**();

Wenn das Programm mit *startInFrame* gestartet wurde, wird das Fenster geschlossen.

Methoden zur Steuerung des Programms

synchronized int **setzeTakt**(int Takt);

Nach **setzeTakt(n)** wird *metronom()* alle $\frac{n}{100}$ Sekunden aufgerufen.

void **repaint**();

Fordert das Programm auf, das Bild neu zu zeichnen.

boolean **tasteGedrückt**(int tastencode);

Überprüft ob eine spezielle Taste gerade gedrückt ist. *tastencode* wie bei *taste(int tastencode)*.

MP3Player

new **MP3Player**(String dateiname);

Erzeugt einen mp3-Player für die Datei *dateiname*. Diese muss im mp3-Format vorliegen.

void **play**(boolean loop);

Spielt das Musikstück einmal (*loop == false*) oder immer wieder (*loop == true*).

void **stopp**();

Beendet den mp3-Player.