

BIJLAGE: OVERZICHT ENKELE METHODEN:**KLASSE APPLET**

<code>void add(Component)</code>	Voegt een component toe aan het applet.
<code>void init()</code>	Wordt aangeroepen door de browser of applet-viewer wanneer het applet klaar is om te worden gestart. Een subklasse van <code>Applet</code> overschrijft deze methode voor de initialisatie van het applet;
<code>void paint(Graphics)</code>	wordt aangeroepen bij het opstarten om het venster te getekend.
<code>void repaint()</code>	wordt aangeroepen om het venster opnieuw te tekenen.
<code>void setSize(int, int)</code>	Wijzigt de grootte van het applet.

KLASSE TEXTFIELD

<code>String getText()</code>	Geeft de tekst die in het <code>TextField</code> staat.
<code>String getSelectedText()</code>	Geeft de geselecteerde tekst die in het <code>TextField</code> staat.
<code>void setEditable(boolean)</code>	Geeft met behulp van <code>true</code> of <code>false</code> aan of de gebruiker iets in het <code>TextField</code> kan typen of wijzigen.
<code>void setVisible(boolean)</code>	Geeft met behulp van <code>true</code> of <code>false</code> aan of het <code>TextField</code> zichtbaar is op het applet.
<code>void setText(String)</code>	Plaatst de tekst in het <code>TextField</code> .
<code>void setFont(Font)</code>	Past de het lettertype, tekenstijl en tekengrootte aan.
<code>void setSize(int, int)</code>	Past de breedte en hoogte aan.
<code>void setBounds(int, int, int, int)</code>	Past de positie in het venster en de breedte en hoogte aan.
<code>void setForeground(Color)</code>	Past de kleur van de letters aan.
<code>void setBackground(Color)</code>	Past de kleur van de achtergrond aan.
<code>void requestFocus()</code>	Plaats de tekstcursor in het <code>TextField</code> .

KLASSE NUMBERFIELD

Aanvullend op de klasse `TextField`:

<code>int getInt()</code>	Geeft de waarde als in die in het <code>NumberField</code> staat.
<code>double getDouble()</code>	Geeft de waarde als in die in het <code>NumberField</code> staat.
<code>void setInt(int)</code>	Plaatst een <code>int</code> in het <code>NumberField</code> .
<code>void setDouble(double, int)</code>	Plaatst een <code>double</code> in het <code>NumberField</code> met n-aantal cijfers achter de komma.



KLASSE BUTTON

<code>void setLabel(String)</code>	Past de tekst van de <code>Button</code> aan.
<code>void setSize(int, int)</code>	Past de breedte en hoogte van de <code>Button</code> aan.
<code>void setBounds(int, int, int, int)</code>	Past de positie in het venster en de breedte en hoogte van de <code>Button</code> aan.
<code>void setEnabled(boolean)</code>	Geeft met behulp van <code>true</code> of <code>false</code> aan of de <code>Button</code> actief is.

KLASSE LABEL

<code>String getText()</code>	Geeft de tekst die in de <code>Label</code> staat.
<code>String getSelectedText()</code>	Geeft de geselecteerde tekst die in de <code>Label</code> staat.
<code>void setEditable(boolean)</code>	Geeft met behulp van <code>true</code> of <code>false</code> aan of de gebruiker iets in de <code>Label</code> kan typen of wijzigen.
<code>void setVisible(boolean)</code>	Geeft met behulp van <code>true</code> of <code>false</code> aan of de <code>Label</code> zichtbaar is op het applet.
<code>void setText(String)</code>	Plaatst de tekst in de <code>Label</code> .
<code>void setFont(Font)</code>	Past de het lettertype, tekenstijl en tekengrootte aan.
<code>void setSize(int, int)</code>	Past de breedte en hoogte aan.
<code>void setBounds(int, int, int, int)</code>	Past de positie in het venster en de breedte en hoogte aan.
<code>void setForeground(Color)</code>	Past de kleur van de letters aan.
<code>void setBackground(Color)</code>	Past de kleur van de achtergrond aan.

KLASSE TEXTAREA

<code>String getText()</code>	Geeft de tekst die in het <code>TextArea</code> staat.
<code>String getSelectedText()</code>	Geeft de geselecteerde tekst die in het <code>TextArea</code> staat.
<code>void setEditable(boolean)</code>	Geeft met behulp van <code>true</code> of <code>false</code> aan of de gebruiker iets in het <code>TextArea</code> kan typen of wijzigen.
<code>void setVisible(boolean)</code>	Geeft met behulp van <code>true</code> of <code>false</code> aan of het <code>TextArea</code> zichtbaar is op het applet.
<code>void setText(String)</code>	Plaatst de tekst in het <code>TextArea</code> .
<code>void setFont(Font)</code>	Past de het lettertype, tekenstijl en tekengrootte aan.
<code>void setSize(int, int)</code>	Past de breedte en hoogte aan.
<code>void setBounds(int, int, int, int)</code>	Past de positie in het venster en de breedte en hoogte aan.
<code>void setForeground(Color)</code>	Past de kleur van de letters aan.
<code>void setBackground(Color)</code>	Past de kleur van de achtergrond aan.
<code>void requestFocus()</code>	Plaats de tekstcursor in het <code>TextArea</code> .

KLASSE CHECKBOX

<code>boolean getState()</code>	Geeft aan of de <code>Checkbox</code> aan of uit staat: aan is <code>true</code> , uit is <code>false</code> .
<code>void setState(boolean)</code>	Wijzigt met behulp van <code>true</code> of <code>false</code> de status van de <code>Checkbox</code> : <code>true</code> is aan, <code>false</code> is uit.

KLASSE STRING

<code>int compareTo(String)</code>	Vergelijkt twee strings. Wanneer het argument gelijk is aan de string geeft deze methode een waarde 0 terug. Wanneer de string groter is dan het argument geeft deze methode een waarde groter dan 0 terug en wanneer de string kleiner is dan het argument dan geeft deze methode een waarde kleiner dan 0 terug.
<code>boolean equals(String)</code>	Vergelijkt twee strings. Wanneer het argument gelijk is aan de string geeft deze methode een boolean-waarde <code>true</code> terug, anders een <code>false</code> .
<code>int length()</code>	Bepaalt het aantal tekens van een string
<code>String substring(int, int)</code>	Levert een nieuwe string op die een deel is van de oorspronkelijke string. Het eerste argument geeft de positie in de string aan waar de substring begint, het tweede argument geeft het eind van de substring aan. De letter die hoort bij de positie van het tweede argument wordt niet in de substring opgenomen.
<code>String substring(int)</code>	Levert een nieuwe string op die een deel is van de oorspronkelijke string. Het argument geeft de positie in de string aan waar de substring moet beginnen.
<code>String toLowerCase()</code>	De tekens in een string worden omgezet in kleine letters.
<code>String toUpperCase()</code>	De tekens in een string worden omgezet in hoofdletters.
<code>String valueOf(int/double)</code>	Converteert een waarde van het type <code>int</code> of <code>double</code> naar het type <code>String</code> .

KLASSE MATH

<code>double random()</code>	Geeft als resultaat een willekeurig getal terug tussen de 0.0 en 1.0
<code>double pow(double, double)</code>	Geeft als resultaat het eerste argument tot de macht van het tweede argument.
<code>double sqrt(double)</code>	Geeft als resultaat de wortel van een getal.

KLASSE INTEGER

<code>int parseInt(String)</code>	Converteert een waarde van het type <code>String</code> naar het type <code>int</code> .
-----------------------------------	--



KLASSE DOUBLE

`double parseDouble(String)` Converteert een waarde van het type `String` naar het type `double`.

KLASSE GRAPHICS

`void drawLine(int x1, int y1, int x2, int y2)`
tekent een lijn tussen de (x1, y1) en (x2, y2)

`void drawOval(int x, int y, int b, int h)`
tekent een ellips of cirkel: x en y zijn de coördinaten van de linkerbovenhoek. b en h zijn de hoogte en breedte.

`void drawRect(int x, int y, int b, int h)`
tekent een rechthoek of vierkant: x en y zijn de coördinaten van de linkerbovenhoek. b en h zijn de hoogte en breedte.

`void drawString(String, x, y)`
tekent de tekst op de positie x en y.

`void drawRoundRect(int x, int y, int b, int h, int hb, int hh)`
tekent een afgeronde rechthoek of vierkant: x en y zijn de coördinaten van de linkerbovenhoek. b en h zijn de hoogte en breedte. hb is de breedte van de hoek en hh is de hoogte van de hoek.

`void fillOval(int x, int y, int b, int h)`
tekent een opgevulde ellips of cirkel.

`void fillRect(int x, int y, int b, int h)`
tekent een opgevulde rechthoek.

`void fillRoundRect(int x, int y, int b, int h, int hb, int hh)`
tekent een opgevulde afgeronde rechthoek.

`void setColor(Color)`
wijzigt de kleur in de opgegeven kleur.

`void setFont(Font)`
wijzigt het lettertype in het opgegeven type.

KLASSE LIST

`void add (String,int)` Voegt het item toe aan de List op de aangegeven positie.

`void remove(int)` Verwijdert het item op de aangegeven positie.

`int getItemCount()` Geeft het aantal items in een List.

`int getSelectedIndex()` Geeft de positie van het geselecteerde item in de List.

`String getSelectedItem()` Geeft het geselecteerde item in de List.

`void removeAll()` Verwijdert alle items uit een List.

`void select(int)` Plaatst de cursor op de aangegeven positie in de List.

`void setSize(int, int)` Past de breedte en hoogte van de List aan.

`void setBounds(int, int, int, int)` Past de positie in het venster en de breedte en hoogte van de List aan.