

BIJLAGE: OVERZICHT ENKELE METHODEN:**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 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.

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>	Plaats 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 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

`double random()` Geeft als resultaat een willekeurig getal terug tussen de 0.0 en 1.0

`double pow(double, double)` Geeft als resultaat het eerste argument tot de macht van het tweede argument.

`double sqrt(double)` Geeft als resultaat de wortel van een getal.

KLASSE INTEGER

`int parseInt(String)` Converteert een waarde van het type `String` naar het type `int`.

KLASSE DOUBLE

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

