



INSERIRE UN'APPLET JAVA™ IN UN DOCUMENTO

A differenza del Javascript, il Java™ è un linguaggio di programmazione che va interpretato, è simile, per certi versi al C++, e necessita di files esterni per operare, tipicamente dei "class" o degli archivi di "class" chiamati "jar". Il linguaggio Java™ ha una propria sintassi che permette di realizzare gli effetti più diversi. Tale sintassi è contenuta all'interno di file con estensione ".class" e senza di esso (o essi, visto che molte applet si compongono di più file class) l'applet non funzionerebbe ed il browser (Netscape™ o Microsoft Internet Explorer™) darebbe in risposta un messaggio simile a questo:

"load: class xxxx not found"

Ovviamente le "xxxx" stanno per il nome del file ".class" che il codice HTML ha richiamato ma che in realtà non è presente nel percorso indicato.

Per modificare un file ".class" è necessario un compilatore Java ed una conoscenza approfondita del linguaggio della Sun Microsystems™. Due elementi che il 99% degli utenti non possiedono e che precludono, nei fatti, qualsiasi modifica delle applet.

Gli unici parametri modificabili sono, quindi, quelli inseriti all'interno del file HTML che richiama l'applet.

Le applet Java fornite da "A Sbafo" sono singolarmente scaricabili in file zippati. Nella pagina di anteprima, assieme alla descrizione, è presente il collegamento per scaricare l'applet. Cliccando su di esso si aprirà una piccola finestra di conferma per il download del file indicato.

Dopo aver scaricato il file zippato devi effettuare le seguenti operazioni:

1. decomprimi il contenuto del file all'interno di una cartella utilizzando un programma come Winzip™ o simile (diversi applicativi di questo genere gratuiti e in italiano li puoi trovare nell'area "Programmi");
2. il file compresso contiene normalmente un file HTML di esempio, uno o più file ".class" o ".jar" ed una o più immagini tutti necessari al funzionamento dell'applet. Contiene inoltre un file di testo denominato "codice.txt", questo file e, alle volte, un file chiamato "aiuto.pdf";
3. apri il file HTML facendo doppio clic su di esso con il tuo browser per verificarne il corretto funzionamento;
4. lancia il tuo editor HTML (Microsoft FrontPage™, Macromedia Dreamweaver™, Netscape Composer™, Arachnophilia™ o altro) e apri la pagina in cui vuoi inserire l'applet Java™;
5. apri, sempre nell'editor HTML, anche il file HTML presente nel file zippato;
6. posizionali sul logo dell'applet (una grossa J su sfondo grigio) ed utilizza la funzione copia e incolla per inserire l'applet nella tua pagina. A questo punto puoi apportare le modifiche che ritieni necessarie (normalmente puoi personalizzare i testi e diversi parametri di visualizzazione, come

anche i link). Stai attento a non modificare la sintassi del codice: nel linguaggio Java™ anche un semplice spazio vuoto può impedire il corretto funzionamento dell'effetto;

7. copia i file .class e le eventuali immagini e suoni contenute nel file zippato nella stessa cartella dove salverai la tua pagina HTML;
8. adesso puoi salvare il lavoro e provarlo con il tuo browser preferito.

Il linguaggio Java™ è supportato dalle Versioni 2 e successive di Netscape, dalle versioni 3 e successive di Microsoft Explorer™, Opera™ ed altri browser, in sistemi operativi a 32 bit (Windows™ 95/98/ME/NT/2000/XP, Mac™ OS, Sparc™, Linux™, etc.). Le applet Java™ non appariranno su Microsoft Windows™ 3.1, o in programmi di navigazione a 16 bit. Inoltre, il supporto del Java™ deve essere abilitato nei browser, altrimenti vedrai solo un messaggio che dice che il browser non supporta il linguaggio Java™.

GLI ERRORI PIU' COMUNI

• NOMI LUNGHİ DI FILE SPEZZATI E CAMBIAMENTO DI MAIUSCOLE/MINUSCOLE

Alcuni utenti usano ancora il vecchio PKUNZIP™ per decomprimere gli archivi zip, oppure programmi a 16 bit per copiare i files sul sito. Il DOS™ (e i vecchi programmi a 16 bit per win 3.1) sono in grado di supportare solamente i nomi di files con 8+3 caratteri. I sistemi più moderni, invece, supportano i nomi lunghi di file. Se si decomprimono i files a più di 8 caratteri con un vecchio programma il nome del file sarà TRONCATO, e i comandi all'interno del file Java non lo riconosceranno più.

Occorre inoltre considerare anche la differenza tra maiuscole e minuscole, perchè molti server su Internet (Unix™) sono case sensitive, ovvero distinguono anche tra maiuscole e minuscole. Gli errori più comuni sono nei nomi delle immagini, perchè in locale Microsoft Windows™ non fa distinzione tra maiuscole e minuscole e quindi carica le immagini anche se su Internet sarebbero considerate con nome diverso. Ad esempio, se si salva un'immagine come "image1.jpg", si potrà caricarla dall'hard disk locale anche indicandola come IMAGE1.JPG, image1.JPG o IMAGE1.jpg, ma una volta trasferita sul server del provider (o comunque sul tuo sito) funzionerà soltanto se indicata come image1.jpg. Assicurati sempre quindi che i nomi delle immagini caricate siano identici, comprese la maiuscole e minuscole.

• DIMENSIONE SBAGLIATA DI IMMAGINI O APPLLET

Le immagini normalmente DEVONO essere di dimensioni stabilite (ad esempio 64x64, 128x128 ecc.). inoltre, è bene non allargare troppo le applet, perchè immagini più larghe di 600 pixels non saranno visibili pienamente a chi usa una modalità video in 640x480 pixels. Applet troppo grandi inoltre possono mettere in crisi CPU ovvero processori scarsamente potenti.

• MANCANZA DEI FILE NECESSARI AL FUNZIONAMENTO DELL'APPLLET SUL SERVER

Ricordati di mandare sul server che ospita il tuo sito, oltre alla pagina HTML, anche tutti i file ".class", ".jar", le immagini, i suoni necessari al corretto funzionamento dell'applet. Questi file, ove non diversamente specificato, devono essere custoditi sul server nella stessa cartella dove è presente la pagina HTML che ingloba l'applet Java™.

SeatigerTeam

Il linguaggio Java™ è marchio registrato della Sun MicroSystem™.