

Grundlagen der Informatik für Ingenieure I

11 Threads, Images, Animation and Sound

11.1 Aktivitätsträger

11.2 MIME - Formate und Datei-Extensions

11.3 Images

11.4 Animation

11.5 Sound

11.1 Aktivitätsträger

11.1 Aktivitätsträger

- ◆ Grundsätzlich laufen in Rechensystemen zur Benutzerapplikation immer parallele Aktivitäten ab (Siehe B5).
- ◆ Inwieweit diese Möglichkeiten aber auch Benutzern verfügbar gemacht werden, hängt von den Betriebssystemen ab, die den Rechner steuern.
- ◆ Java stellt aber auch selbst einen “Parallelisierungsmechanismus” zur Verfügung, den man immer dann einführen sollte, wenn CPU-intensive Aktivitäten zur Bearbeitung anstehen, z. B. bei einer Animation.
- ◆ Der Browser sollte immer in der Lage sein soll, Aktivitäten wahrzunehmen:
 - z. B. während wir mit dem Applet einen Ausgabestrom auslösen, sollte trotzdem der Scrollbar des Browserfensters veränderbar sein.
 - Wenn Browser und Applet aber denselben Aktivitätsträger (Thread) benutzen, kann der Browser erst dann wieder aktiv werden, wenn das Applet "fertig" ist.

11.1 Aktivitätsträger

- ◆ Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten **Threads** zu erzeugen

- Ableiten von **Thread**
- Implementieren des **Runnable-Interfaces**

- ◆ Für Applets müssen wir das **Runnable-Interface** verwenden:

```
public class MeinProblem extends java.applet.Applet
implements Runnable {
    ...
}
```

- ◆ Da wir jetzt einen "eigenen" Aktivitätsträger kontrollieren müssen, benötigen wir einen "handle" dies zu tun. Dafür vereinbaren wir eine Variable vom Typ **Thread**:

```
Thread animation;
```

11.1 Aktivitätsträger

- ◆ Wir verwenden in diesem Kapitel nur zwei Methoden zur Threadkontrolle:

- Die **run()-method**, definiert im **Runnable-Interface**.

Diese Methode enthält den Code, den der **Thread** abarbeiten soll:

```
public void run {
    ...Code des Threads...
}
```

- Die **start()-method** startet einen **Thread**,

```
public void start() {      // Start des Applets!
    if ( animation == null ) {
        animation = new Thread( this );
        animation.start(); // Start des Threads!
    }
}
```

11.1 Aktivitätsträger

- ◆ Ein vollständiges Beispiel: "Die Java-Digital-Clock"

```

import java.awt.Graphics;
import java.awt.Font;
import java.util.Calendar;
import java.util.GregorianCalendar;
import java.util.TimeZone;

public class DigitalClock extends java.applet.Applet
    implements Runnable {

    Font theFont = new Font( "TimesRoman", Font.BOLD, 24 );
    GregorianCalendar theDate;
    Thread clock;
    boolean running;

    public void start() {
        clock = new Thread( this );
        running = true;
        clock.start()
    }
}

```

11.1 Aktivitätsträger

```

public void stop() {
    running = false;
}

public void run() {
    while ( running == true ) {
        repaint();
        try { Thread.sleep( 1000 ); }
        catch ( InterruptedException e ) { }
    }
}

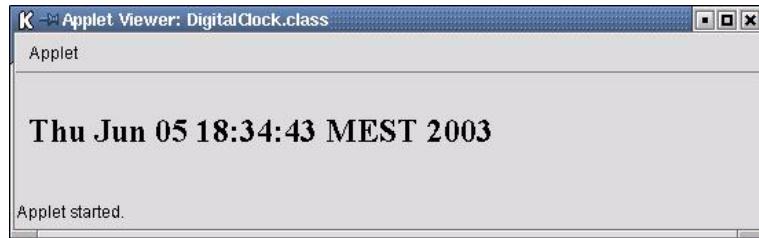
public void paint( Graphics g )

    theDate = new GregorianCalendar();
    g.setFont( theFont );
    g.drawString( "" + theDate.getTime(), 10, 50 );
}
}

```

11.1 Aktivitätsträger

- ◆ Ergebnis mit Appletviewer:



11.2 MIME - Formate und Datei -Extensions

- ◆ HTML ist nicht das einzige Format, das im Internet übertragen wird.
- ◆ Damit Browser und andere Applikationen die verschiedenen Dokumenttypen erkennen und verarbeiten können, wurden sie standardisiert und klassifiziert
- ◆ x- heißt: noch nicht standardisiert.
- ◆ MIME steht für: *Multipurpose Internet Mail Extension*

11.2 MIME - Formate und Datei -Extensions

- ◆ Hier eine Auswahl:

Dokumententyp	Format	Date-Extensions	MIME-Typ
Text	HTML	htm; html	text/html
Text	“plain” text	txt	text/plain
Text	PostScript	ps; PS; ai; eps	application/postscript
Gemischtes Dokument	mehrere	offen	multipart/x-mixed-replace
Bild	GIF	gif	image/gif
Bild	JPEG	jpg; jpeg	image/jpeg
Ton	AU	au	audio/basic
Ton	WAV	wav	audio/x-wav
Ton	mp3	mp3	???
Video	MPEG	mpeg; mpg	video/mpeg
Virtuelle Welt	VRML	wrl	x-world/x-vrml (model/vrml)

11.3 Images

- ◆ Von **Images** spricht man, wenn man Bilder, Graphiken oder Texte punkt- (bzw. pixel-) weise darstellt.
- ◆ Diese Darstellungsart ist sehr speicherintensiv.
- ◆ Ein Standard Videobild z. B. mit 625 x 800 Punkten und 24 Bit Farbtiefe benötigt 1.5 MByte Speicherplatz.
- ◆ Aus diesem Grund werden diese Bilder in der Regel komprimiert abgelegt.
- ◆ Das bedeutet, dass das **Image** - Laden mit einer Datendekompression einhergehen muss.
- ◆ Laden und Dekomprimieren von **Images** ist zeitintensiv.
- ◆ **Images** liegen in separaten Dateien und müssen aus diesen heraus geladen werden.

11.3 Images

- ◆ Die Klasse **Applet** stellt dafür die ***getImage()*-method** bereit, die das **Image** lädt und uns zur Weiterverarbeitung ein **Image**-Objekt zur Verfügung stellt.
- ◆ Wie wir schon im Umgang mit HTML- und Applet-Dateien gelernt haben, gibt es verschiedenen Methoden separat angelegte Dateien im Java-Umfeld anzusprechen:
 - Die **Image**-Datei ist unter einer festen URL zu finden:

```
Image img = getImage(
    new URL( "http://www.cip/mybase/images/bild.gif" ) );
```

- Die **Image**-Datei liegt in der gleichen **Directory** wie die HTML-Datei, die die Referenz auf das Java-Applet enthält:

```
Image img = getImage( getCodeBase() , "bild.gif" );
```

11.3 Images

- Die **Image**-Datei liegt in der gleichen Directory wie das Java-Applet:

```
Image img = getImage( getCodeBase() , "bild.gif" );
```

- Man kann natürlich auch relative Pfadnamen angeben, wie:

```
Image img = getImage( getCodeBase(),
    "gif_images/bild.gif" );
```

1 Mit *Images* arbeiten

- ◆ Wie bereits erwähnt, ist das Laden und Dekomprimieren ein aufwendiger Vorgang, so dass für diese Aktivität ein besonderer *Thread* kreiert wird.
- ◆ Die Kontrolle geht “sofort” an den Aufrufer zurück, der weitere “Aktivitäten” ausführen kann.
- ◆ Die Parallelarbeit im Hintergrund wird vom *ImageObserver* überwacht, der z. B. entscheidet, wann ein *Image* wirklich auf den Screen ausgegeben wird.
- ◆ Für die Ausgabe eines *Images* gibt es zwei Methoden ***drawImage()***:

1 Mit *Images* arbeiten

- ◆ Zwei ***drawImage()*** - Methoden:
(Die Angabe des Parameter ‘*this*’ bedeutet, man verwendet den *default ImageObserver*)
- In der einen Methode wird das *Image* in Originalform relativ zur Koordinate (0,0) plaziert:

```
public void paint() {
    g.drawImage( img, 10, 10, this );
}
```

- In der zweiten Methode wird die Größe der *Image-Bounding-Box* zusätzlich explizit mit zwei Parametern festgelegt:

```
public void paint() {
    g.drawImage( img, 10, 10, breite, hoehe, this );
}
```

- mit folgenden Methoden erhält man die Orginalgrößen:

```
breite = myImage.getWidth( this );
hoehe = myImage.getHeight( this );
```

2 Ein vollständiges *Image*-Beispiel

- ◆ Bilddatei *ladybug.gif* (Marienkäfer) ausdrucken:



- In Normalgröße
- verkleinert
- verzerrt

2 Ein vollständiges *Image*-Beispiel

```

import java.awt.Graphics;
import java.awt.Image;

public class LadyBug extends java.applet.Applet {

    Image bugimg;

    public void init() {
        bugimg = getImage( getCodeBase(),
                           "images/ladybug.gif" );
    }

    public void paint( Graphics g ) {
        int iwidth = bugimg.getWidth( this );
        int iheight = bugimg.getHeight( this );
        int xpos = 10;
    }
}
  
```

2 Ein vollständiges *Image*-Beispiel

```

    // 25 %
    g.drawImage( bugimg, xpos, 10,
                 iwidth / 4, iheight / 4, this );

    // 50 %
    xpos += ( iwidth / 4 ) + 10;
    g.drawImage( bugimg, xpos, 10,
                 iwidth / 2, iheight / 2, this );

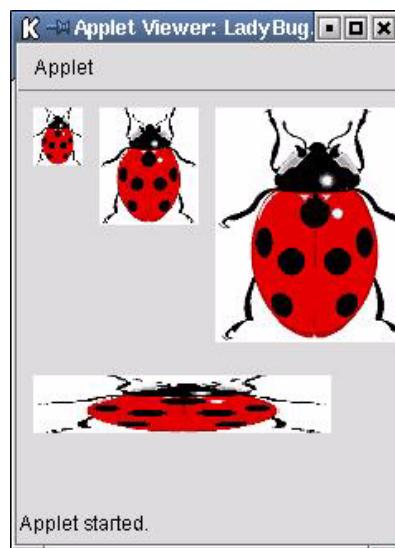
    // 100%
    xpos += ( iwidth / 2 ) + 10;
    g.drawImage( bugimg, xpos, 10, this );

    // 150% x, 25% y
    g.drawImage( bugimg, 10, iheight + 30,
                 ( int )( iwidth * 1.5 ), iheight / 4, this );
}
}

```

2 Ein vollständiges *Image*-Beispiel

- ◆ Ergebnis mit Appletviewer:



11.4 Animation

- ◆ Animationen - bewegte Bilder - sind letztendlich optische Täuschungen.
- ◆ Wie bei einem herkömmlichen Film, der uns in einer schnellen Folge leicht unterschiedliche Einzelbilder projiziert, wird auch in einem Rechner verfahren.
- ◆ Im Java-Umfeld bedeutet das, einzelne - leicht unterschiedliche - **Graphics-Objekte** mit der ***draw()*-method** auf dem Bildschirm auszugeben.

1 Animation mit *Images*

- ◆ Beispiel Neko-Applet:

- Neko ist eine kleine Animation auf dem Macintosh von Kenji Gotoh (1989):
 - eine Katze (japanisch “Neko”) versucht den *Mouse-Zeiger* zu fangen.
 - Neun dieser *Images* stehen uns zur Verfügung:



1 Animation mit *Images*

- Wir organisieren die ***Images*** als ***array_of Images***
- In der ***init()-method*** laden wir diese ***Images***
- Unsere Animation:
 - Neko läuft von links in den Screen,
 - hält in der Mitte an und gähnt,
 - kratzt sich 4 mal,
 - schläft,
 - wacht auf und läuft nach rechts aus dem Screen.

1 Animation mit *Images*

◆ Erläutert direkt am Beispiel:

```
import java.awt.Graphics;
import java.awt.Image;
import java.awt.Color;

public class Neko extends java.applet.Applet
    implements Runnable {

    Image nekopics[] = new Image[9];
    Image currentimg;
    Thread runner;
    int xpos;
    int ypos = 50;

    public void init() {
        String nekosrc[] = { "right1.gif", "right2.gif",
            "stop.gif", "yawn.gif", "scratch1.gif",
            "scratch2.gif", "sleep1.gif", "sleep2.gif",
            "awake.gif" };
        for ( int i=0; i < nekopics.length; i++ ) {
            nekopics[i] = getImage( getCodeBase(),
                "images/" + nekosrc[i] );
        }
    }
}
```

1 Animation mit *Images*

```

public void start() {
    if (runner == null) {
        runner = new Thread( this );
        runner.start();
    }
}

public void run() {
    setBackground( Color.white );

    // run from one side of the screen to the middle
    nekorun( 0, getWidth() / 2 );

    // stop and pause
    currentimg = nekopics[2];
    repaint();
    pause( 1000 );

    // yawn
    currentimg = nekopics[3];
    repaint();
    pause( 1000 );
}

```

1 Animation mit *Images*

```

// scratch four times
nekoscratch(4);

// sleep for 5 "turns"
nekosleep(5);

// wake up and run off
currentimg = nekopics[8];
repaint();
pause( 500 );
nekorun( xpos, getWidth() + 10 );
}

```

1 Animation mit *Images*

```

void nekorun( int start, int end ) {
    for ( int i = start; i < end; i += 10 ) {
        xpos = i;

        // swap images

        if ( currentimg == nekopics[0] )
            currentimg = nekopics[1];
        else currentimg = nekopics[0];
            repaint();
        pause( 150 );
    }
}

```

1 Animation mit *Images*

```

void nekoscratch( int numtimes ) {
    for ( int i = numtimes; i > 0; i-- ) {
        currentimg = nekopics[4];
        repaint();
        pause( 150 );
        currentimg = nekopics[5];
        repaint();
        pause( 150 );
    }
}
void nekosleep( int numtimes ) {
    for ( int i = numtimes; i > 0; i-- ) {
        currentimg = nekopics[6];
        repaint();
        pause( 250 );
        currentimg = nekopics[7];
        repaint();
        pause( 250 );
    }
}

```

1 Animation mit *Images*

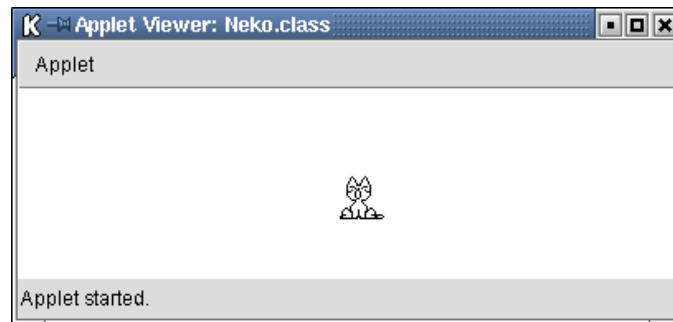
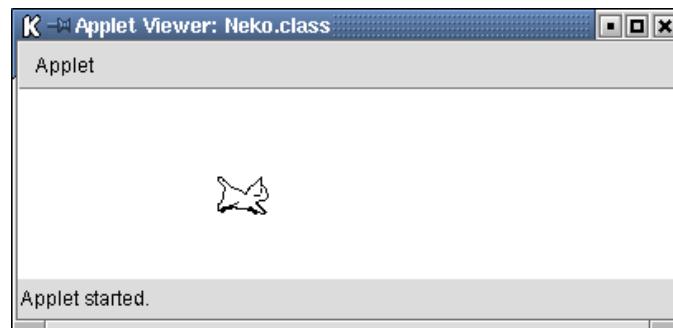
```

void pause( int time) {
    try { Thread.sleep( time ); }
    catch ( InterruptedException e ) { }
}

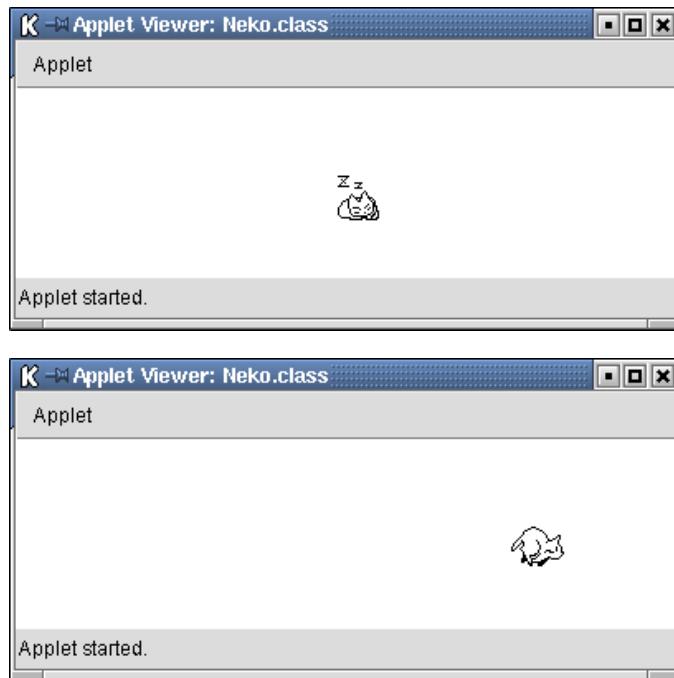
public void paint( Graphics g ) {
    if ( currentimg != null )
        g.drawImage( currentimg, xpos, ypos, this );
}

```

1 Animation mit *Images*



1 Animation mit *Images*



11.5 Sound

- ◆ Analog zu **Images** kann man auch **Audio**-Dateien laden und ausgeben, natürlich nicht auf den **Screen**, aber auf das “**Audio**-System”, sofern am Rechner eines vorhanden ist.
- ◆ Java unterstützt zur Zeit nur das **AU**-Format.
- ◆ Analog zu den entsprechenden **Images**-Methoden existieren auch **Audio**-Methoden
 - Laden eines Audioclips:

```
AudioClip myClip =
getAudioClip( getCodebase() , "miau.au" );
```

- Abspielen; Immer wieder abspielen; Stoppen eines Clips

```
myClip.play(); myClip.loop(); myClip.stop();
```

- Laden und Abspielen:

```
play( getCodeBase() , "miau.au" );
```

```
play( myClip );
```

11.5 Sound

◆ Ein Beispiel - Audio-Thread läuft im Hintergrund!

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

public class AudioLoop extends java.applet.Applet
    implements Runnable {

    AudioClip bgsound;
    AudioClip beep;
    Thread runner;

    public void start() {
        if (runner == null) {
            runner = new Thread( this );
            runner.start();
        }
    }

    public void stop() {
        if (runner != null) {
            if (bgsound != null) bgsound.stop();
            runner = null;
        }
    }
}
```

11.5 Sound

```
public void init() {
    bgsound = getAudioClip( getCodeBase(), "audio/loop.au" );
    beep = getAudioClip( getCodeBase(), "audio/beep.au" );
}

public void run() {
    if (bgsound != null) bgsound.loop();
    while (runner != null) {
        try { Thread.sleep( 5000 ); }
        catch (InterruptedException e) { }
        if (beep != null) beep.play();
    }
}

public void paint( Graphics g ) {
    g.drawString( "Playing Sounds....", 10, 10 );
}
}
```

11.5 Sound

◆ Ergebnis mit Appletviewer:

