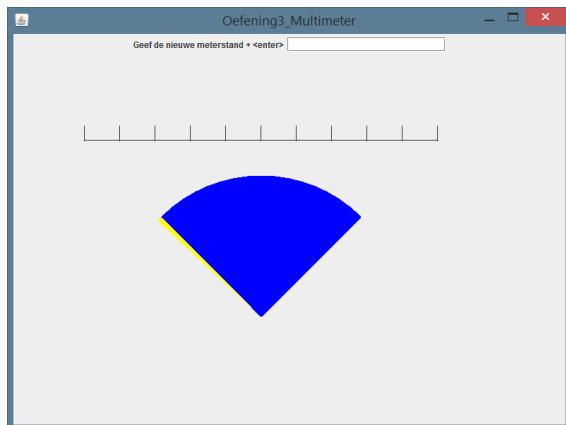


## Oefeningen Programmeren in JAVA

### Verslag opgave 3 : Multimeter

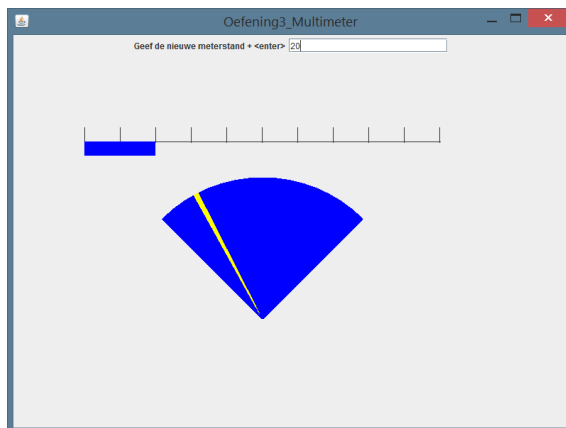
#### Screenshots + Werking :

Dit is het startscherm :



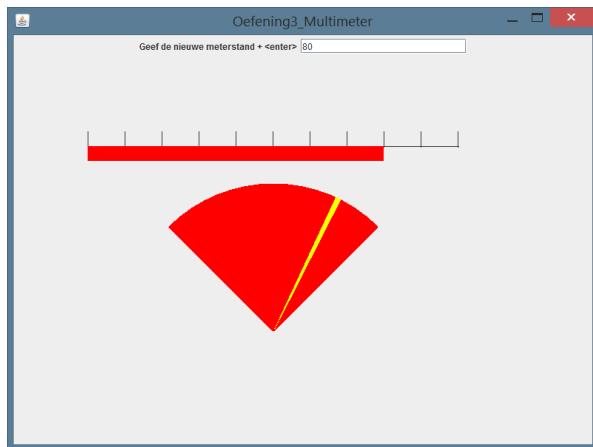
Voer een waarde in .

Zowel de 'analoge' als de 'digitale' meter zal deze waarde reflecteren.



Nota:

Bij een waarde hoger dan 80% zal het programma een visuele waarschuwing geven.



#### Werking:

Door het ingeven van een procentuele waarde (tussen 0 & 100) zullen de multimeters de waarde weergeven.

2 Opmerkingen :

- Waarden boven of gelijk aan 80 (%) zullen een visuele waarschuwing geven
- Waarden buiten het bereik (kleiner dan 0 en groter dan 100) zullen GEEN resultaat opleveren

#### Bevindingen en opmerkingen:

Een leuke oefening. Enkele problemen ondervonden bij het eerste gebruik van een externe klasse file.

De analoge meter werd op eigen wijze gemaakt (improvisatie), niet via  $\cos$  en  $\sin$ .