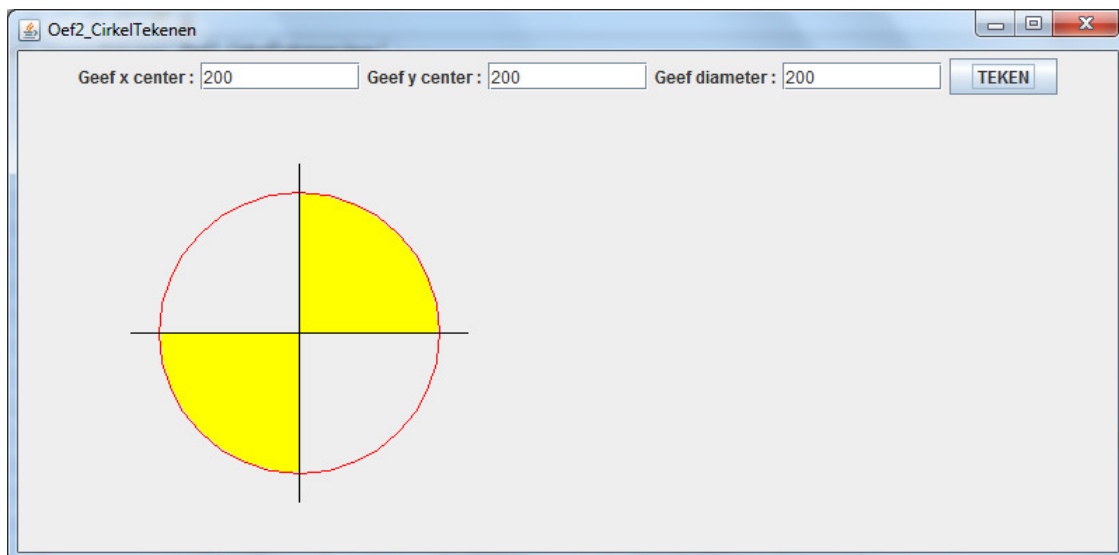
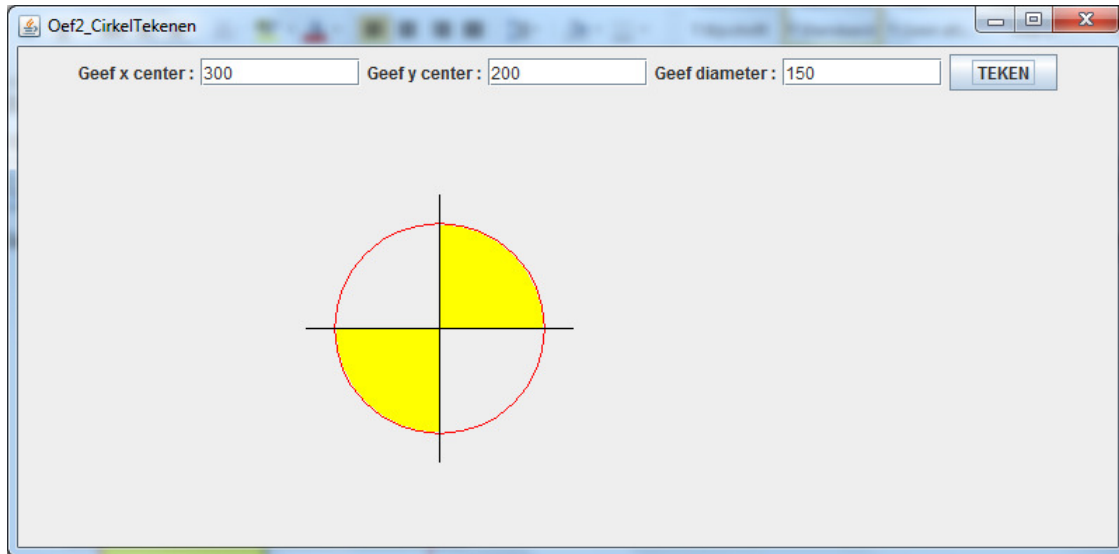


Oefenzitting 2 : Invoer van int getallen + Cirkels tekenen

LDC 141007

Maak een Java programma dat drie gegevens voor een cirkel inleest uit drie tekstvakken : de x- en y-coördinaat voor het middelpunt en de diameter.

Zorg dat in de methode `paintComponent()` de bijhorende cirkel getekend wordt, alsook een kruis in het midden. Vul twee “stukken cirkel” met een andere kleur zoals in de voorbeelden. Bij nieuwe coördinaten moet de tekening uiteraard automatisch goed blijven. Denk aan het richten van een vizier om in een “schiet”-spelletje te gebruiken.



Uitbreidingen (indien tijd over) : voeg 2 knoppen bij om de figuur naar links en naar rechts te bewegen, een knop om de cirkel te doen groeien , enz ...

Dien voor het einde van de oefenzitting een verslag in via e-mail zoals in de **algemene richtlijnen** beschreven staat (ook al is je programma nog niet helemaal af, geen verslag = geen punten).

Veel succes !