

Opgave 7 : Woordspel

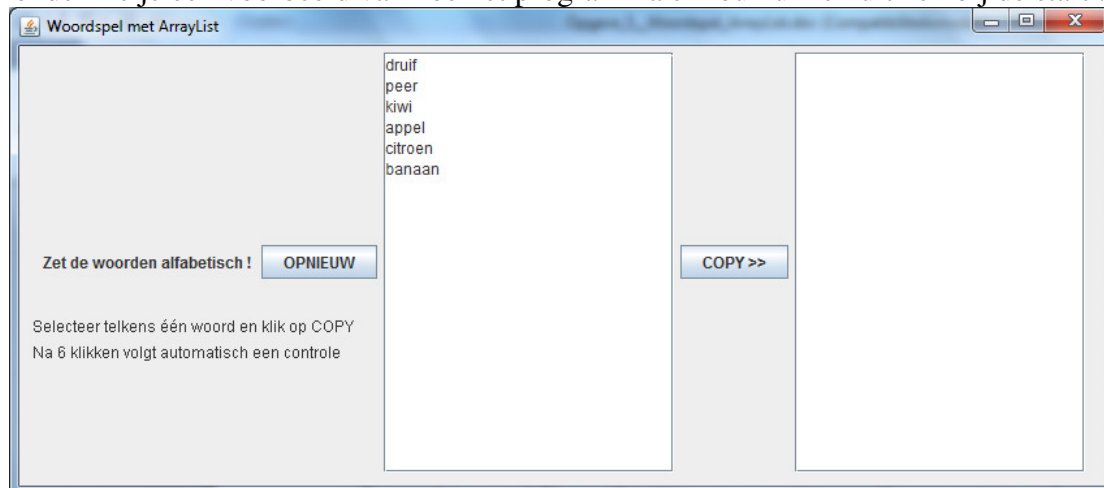
Maak een Java programma dat kinderen leert woordjes op de juiste volgorde te zetten. In een JTextArea links staan 6 woorden in een willekeurige volgorde (*voorlopig spelen we steeds hetzelfde spel, later kan je dit wat uitbreiden met bvb. 6 woorden, random te kiezen uit een langere basislijst*).

Door de woorden één voor één te selecteren en op de kopieerknop te klikken worden ze naar het rechtse vak gekopieerd (→ uit een JTextArea kan je de geselecteerde String bekomen met de methode `getSelectedText()` , zie index voor details).

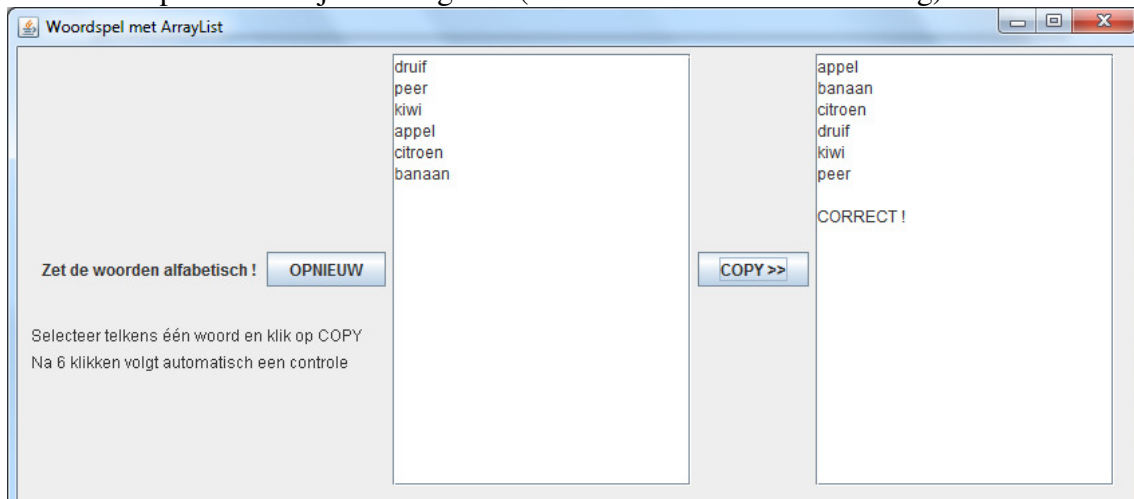
Bewaar de woorden **in drie ArrayList's van String** : 1 lijst voor de originele random volgorde, 1 voor de **correcte** volgorde (de “oplossing”), 1 voor de **bijeengeklikte** woorden. Hou een “kliksteller” bij : als er zes keer geklikt is volgt een controle : als alle elementen in de tweede en derde lijst (“correct” en “bijeengeklikt”) dezelfde inhoud hebben is de opgave correct uitgevoerd.

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.

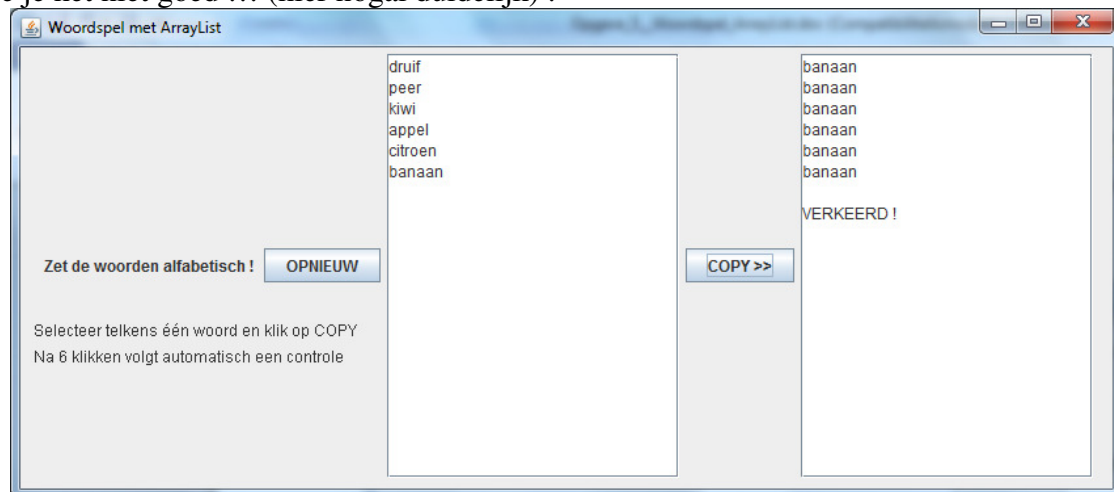
Hieronder zie je een voorbeeld van hoe het programma er zou kunnen uitzien bij de start :



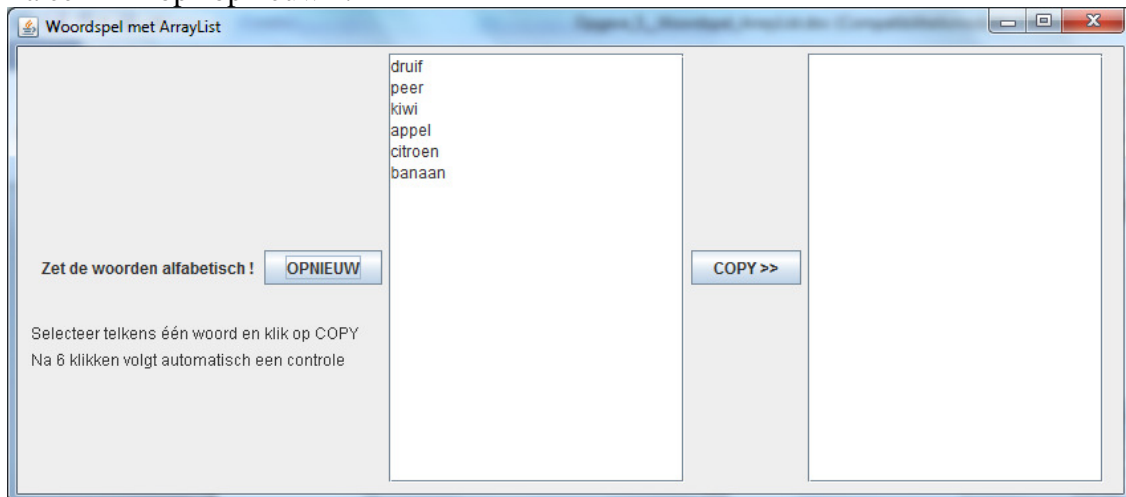
Na zes keer kopiëren in de juiste volgorde (zie ook demo in de oefenzitting) :



Doe je het niet goed ... (hier nogal duidelijk) :



En na een klik op “opnieuw” :



Veel succes !