

Oefenzitting 11 : Een Klikspelletje (twee oefenzittingen)

Op het scherm staan 9 identieke foto's. Drie daarvan veranderen in iets anders als je erop klikt, je krijgt zes kansen om die drie te vinden, dan heb je gewonnen.

Bekijk eerst de voorbeeld-figuren, en let goed op bij de demo in de oefenzitting.
Haal ook wat inspiratie uit het volgende programma : **Vb1005_BigGrid.java**, dat ook in NetBeans versie op Toledo staat. Maak het programma naar keuze in JCreator of NetBeans.

Layout: je programma moet in een **JFrame** een **JPanel** bevatten in de **BorderLayout** , dit vormt het hoofdpaneel met daarin nog eens twee panelen.

In een **CENTER-paneel** worden 9 **JButtons** geplaatst in een 3 x 3 **GridLayout** (zie Vb1005_BigGrid), al dan niet voorzien van een Border.

In een **SOUTH-paneel** worden de uitleg, de score en de startknop geplaatst (in **FlowLayout** of **BoxLayout** naar keuze)

Gebruik een 2D-array om de knop-referenties in op te slaan. Het gebruik van 9 losse knop-variabelen wordt niet aanvaard ! Uiteraard dient slechts 1 knophandler om alle knoppen te bedienen.

Een JButton met een figuur erop maak je als volgt:

Vb. :

```
ImageIcon figuur;  
...  
figuur= new ImageIcon(getClass().getResource("/my/venster/abc.jpg"));  
JButton knop = new JButton (figuur);
```

In het begin staat nog niets op de knoppen tot een **startknop** geklikt wordt, deze dient tevens als reset-knop. Voorzie dan pas de 9 knoppen van de eerste foto. Je kan de foto op een knop achteraf dan wijzigen met de opdracht `.setIcon()`

Tips:

- voor die uitleg kan je een `JTextPane` gebruiken. Het werkt zoals een label maar je kan er meerdere lijnen tekst op zetten via de methode

```
.setText( "abc \n def \n ghi");
```

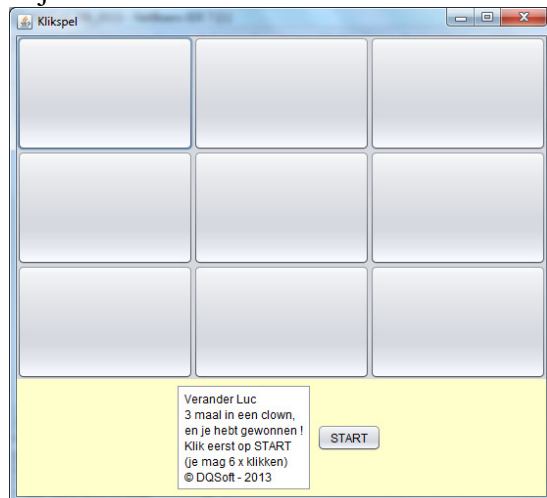
Er zijn meer mogelijkheden met een `JTextPane` (zie index) maar die heb je nu niet nodig.

- als je in een knophandler de knop wil onthouden waarop geklikt werd kan je deze in een tijdelijke referentie kopiëren : `temp = (JButton) e.getSource();`
hiermee kan je dan kleur, icoontje, enz aanpassen

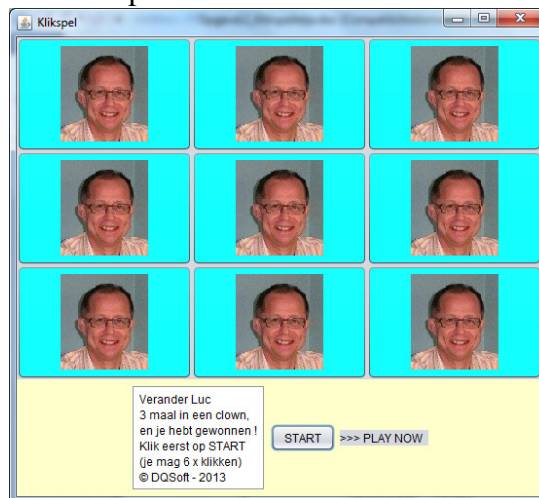
Dien voor het einde van de oefenzitting een verslag in via e-mail zoals in de **algemene richtlijnen** beschreven staat, ook al is je programma nog niet helemaal af.

Voorbeelden van de uitvoer:

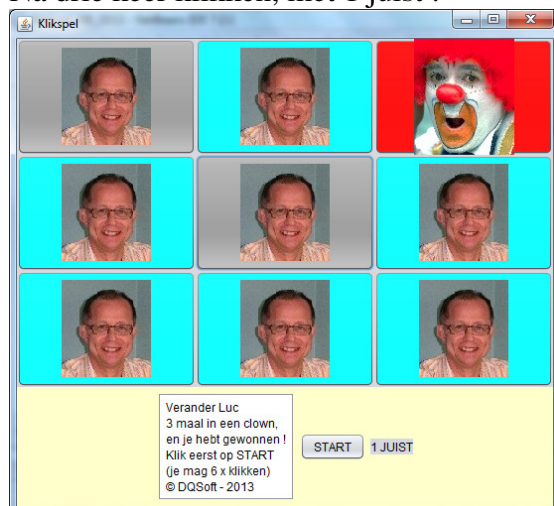
Bij RUN :



Na klik op START:



Na drie keer klikken, met 1 juist :



Niet gewonnen, 6 keer geklikt :



Gewonnen in 5 klikken !

