Classe Timer

(javax.swing.timer)

Sert à :

* lancer des objets évènementiels à intervalle régulier : ActionEvent
* Interface-écouteur à mettre en œuvre : ActionListeners

Marche à suivre :

* Créer le timer :

Timer t;

Init()

{

t = new Timer(1000, this); //(delai en milliseconde, écouteur)

}

* Démarrer le timer -> t.start()