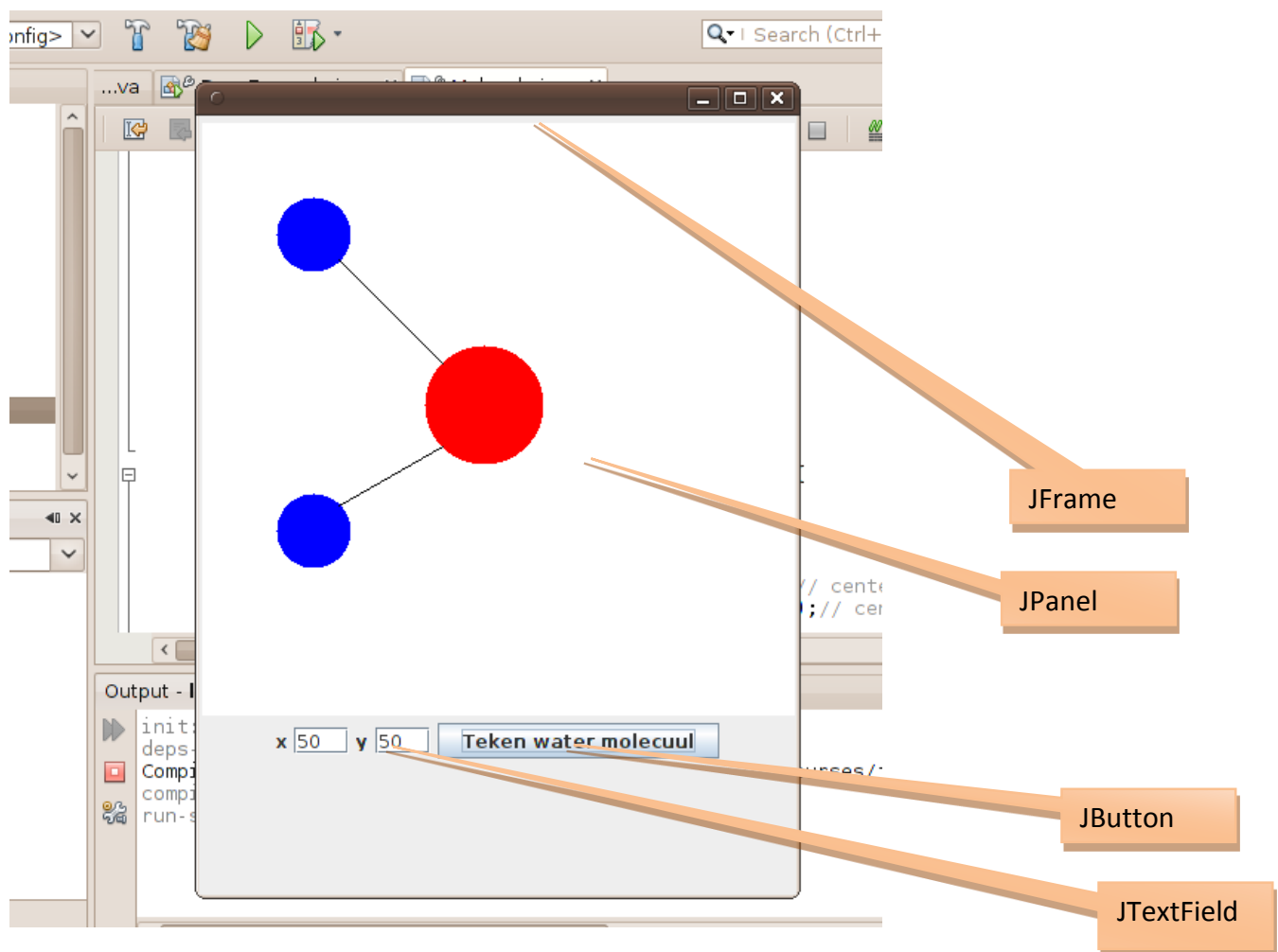


Grafische methodes en variabelen

Afvinkopdracht 2: Watermolecuul

- 1) Ontwikkel een applicatie die in staat is een watermolecuul te tekenen.
- 2) Zorg dat op een ingegeven x en y positie het watermolecuul verschijnt.



Figuur 1: Voorbeeld van grafische weergave van een watermolecuul. (eigen werk auteur)

- 3) Wanneer nieuwe waarden worden opgegeven in de x en y velden dan moet het oude watermolecuul verdwijnen en op de nieuwe positie worden geplaatst.
- 4) Neem op in de titelbalk de titel watermolecuul en jouw naam

Schrijf het bestand weg als **H2O.java**

Bonusopdracht

- 1) Zorg dat de hoek die de atomen maken exact overeenkomt met de werkelijk hoek die een watermolecuul heeft.
- 2) Creëer een invoerveld voor de grootte van het watermolecuul. Bijvoorbeeld dat het precies een breedte heeft van 100 pixels. Zorg dat het molecuul ook in verhouding blijft.
- 3) Creëer een aanvullende mogelijkheid om met Java het geluid van water te laten horen op het moment van tekenen van een watermolecuul.
- 4) Teken het molecuul in 3D.