

Óra gombbal – néhány megoldási ötlet

Mivel különböző méretekben kell megjelennie az órának, ezért az `Ora` osztály `rajzolas()` metódusát alakítsa át úgy, hogy a grafikus komponens mellett egy szélesség és egy magasság érték is szerepeljen a metódus paraméterlistáján. A kettő közül a kisebbik adja meg a felületre rajzolható maximális átmérőt, de ahhoz, hogy szép legyen, ennél kisebb kört kell rajzolni, mondjuk a sugár számolt méret $1/3$ -a vagy $3/8$ -ada, stb.

Létre kell hoznunk egy saját `JButton` osztályt, melynek `paintComponent()` metódusa ugyanolyan, mint az órapanelé. Itt is meg kell adni, hogy ki a vezérlő.

A gombot a panel felületére kell ráhúznunk. Ugyanúgy lehet, mint ahogy a saját panelt ráhúzzuk a frame felületére. (Ha valami ok miatt mégsem sikerül, akkor használja a panel `add()` metódusát, és így adja hozzá a gombot.) A gombra nyilván nem kell felirat, hiszen a rajz kerül rá.

A panel betöltésekor indítsuk el az óra működését, és rendeljük hozzá a vezérlőt a gombhoz:

```
private void formAncestorAdded(javax.swing.event.AncestorEvent evt) {  
    btnIndito.setVezerlo(vezerlo);  
    vezerlo.oraInditas();  
}
```