

Ασκήσεις Εργαστηρίου 3

Άσκηση 1

Χρησιμοποιώντας ως βάση το Java Project “Lab3Threads” που παρουσιάστηκε στο 3^ο εργαστήριο:

- Προσθέστε έναν timer, προκειμένου να αλλάξει το χρώμα των δίσκων 5 δευτερόλεπτα μετά την έναρξη της εφαρμογής.
- Αλλάξτε τον κώδικα του προγράμματος έτσι ώστε, με την έναρξη της εφαρμογής, ο αρχικός καμβάς που εμφανίζεται να ξεκινά από την τελευταία κατάσταση του που αποθηκεύτηκε στο αρχείο “circledata.ser” (μέσω του “Save” button) από το αμέσως προηγούμενο τρέξιμο της εφαρμογής. Με άλλα λόγια, η «αρχικοποίηση» του καμβά να γίνεται διαβάζοντας το αντίστοιχο αρχείο.