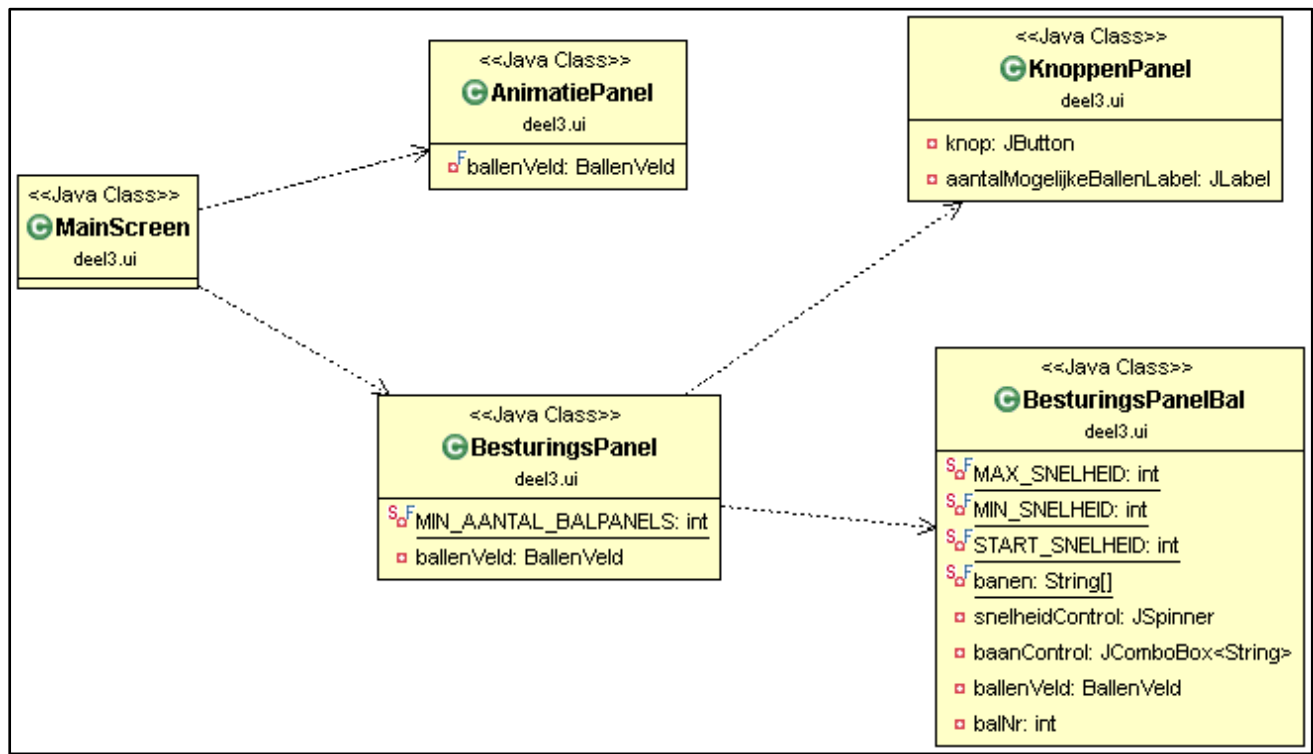


Kennismaking met Swing: ui package.



In de main methode van de Launcher van onze applicatie wordt een object aangemaakt van de MainScreen klasse.

De basiscontainer van de ui van onze applicatie is een JFrame: **MainScreen**. De constructor van deze klasse bevat volgende informatie:

- De afmeting van de frame (in onze applicatie is de frame even groot als het scherm van onze PC)
- De afmeting van de frame kan niet veranderd worden (in rechterbovenhoek is alleen het kruisje zichtbaar om de frame (en de applicatie) te sluiten.
- De panels (JPanel objecten) die binnen de frame worden getekend volgens een bepaalde layoutManager (in onze applicatie hebben we gekozen voor een BorderLayout maar er zijn in Swing nog heel wat alternatieve layoutmanagers). In de MainScreen zitten 2 Panels: AnimatiePanel en BesturingsPanel. Een Panel kan op zijn beurt andere panels bevatten of Swing componenten (zoals JButton, JComboBox, ...). Een layoutManager bepaalt weer waar die componenten binnen het panel getekend worden.
- Tenslotte laten we de frame (en al zijn componenten) tekenen -> `setVisible(true)`

In het **animatiePanel** zullen de ballen getekend worden die volgens een bepaalde baan en snelheid binnen de grenzen van dit panel zullen bewegen. Hoe we ballen toevoegen aan dit panel(via een eventhandler) wordt in deel 3 uitgelegd. De logica om de ballen te laten bewegen zit in de klasse BallenVeld en BewegendeCirkel, twee domain klassen die in deel2 aan bod komen.

Het **besturingspanel** (met een minimum dimensie van 200x200) is volgens een gridlayout opgedeeld in minimum 4 rijen (MIN_AANTAL_BALPANELS) die elk een BesturingsPanelBal bevatten en een rij die een KnoppenPanel bevat met daarin een JButton (herstart animatie) en een JLabel (dat aangeeft hoeveel ballen kunnen toegevoegd worden aan de animatie).

De **BesturingsPanelBal** panels zijn identiek voor elke bal in het spel en hebben de achtergrondkleur van de bal waar ze bij behoren. In zo een panel zit telkens een JSpinner object (om de snelheid van de bal te bepalen) en een JComboBox object (om de baan van de bal te bepalen)