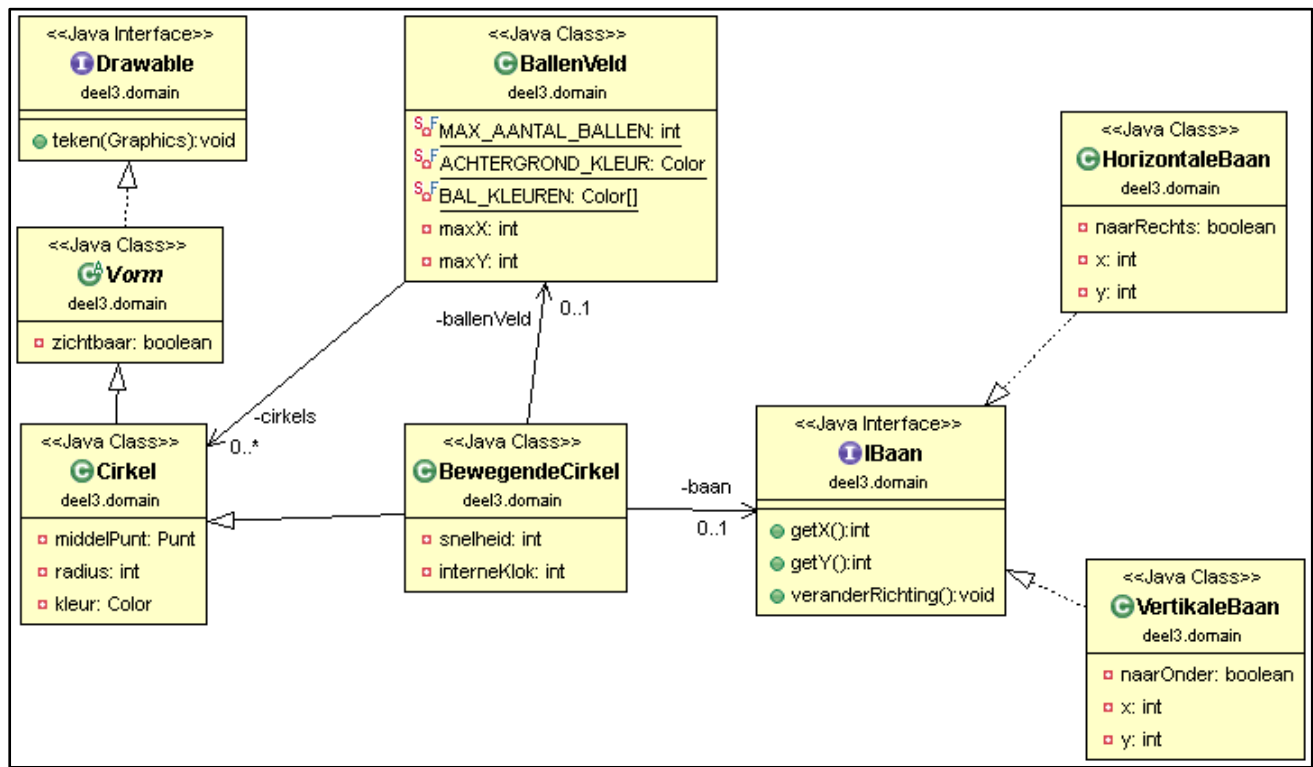


Kennismaking met Swing: domain package.



De domain package van onze ballenanimatie bouwt verder op het domain van de hangman applicatie.

Volgende klassen zijn toegevoegd:

BewegendeCirkel: erft over van **Cirkel** (waar we een kleur attribuut hebben aan toegevoegd) en bevat als extra variabelen de snelheid en baan van de bal die we voorstellen als een cirkel. Een bewegende cirkel heeft ook een `interneKlok` variabele die bepaalt wanneer de cirkel mag bewegen en opnieuw mag getekend worden in het animatiepaneel.

IBaan: een interface die voor een bepaalde baan het volgende punt op die baan weergeeft. Voorlopig zijn er 2 baan klassen die deze interface implementeren (**HorizontaleBaan** en **VertikaleBaan**) maar andere baanklassen (**SchuineBaan**, **GolvendeBaan**, **CirkelBaan**, ...) kunnen gemakkelijk toegevoegd worden.

BallenVeld: deze klasse houdt in een `ArrayList` alle ballen (**BewegendeCirkel** objecten) bij die aan de animatie zijn toegevoegd. De minimum X en Y van het ballenveld zijn default 0, de maximum X en Y zijn gelijk aan de breedte en hoogte van het animatiepaneel (zie 2 laatste instructies in de constructor van **MainScreen**).