

Kennismaking met Swing: uitbreiding functionaliteiten ballen animatie

1. Zorg ervoor dat ballen nu ook kunnen bewegen via een schuine baan
2. Zorg ervoor dat bewegende ballen mekaar niet kunnen overlappen.
Wanneer de ballen mekaar (ongeveer) raken moeten ze terugkaatsen
3. Zorg ervoor dat je aan de animatie een nieuwe bal kunt toevoegen (met middelpunt 200,200) door op het toetsenbord de letter 'n' in te typen

Je kan starten van de code in deel 4 van het Java project (deze code is gelijk aan de code in deel 3)