物件導向程式設計（OOP）：

創建了自訂類別 Quiz，並在其中實現了 ActionListener 介面。

使用 OOP 將相關的資料和操作封裝在一個類別中，提高程式的模組化和可維護性。

* Swing GUI：

使用 Swing 庫創建了圖形使用者介面，包括視窗、文字方塊、按鈕、標籤等。

設定介面的樣式、佈局和外觀，實現使用者友好的界面。

* Event Handling:

實現了 ActionListener 介面，以處理按鈕點擊事件。

使用 actionPerformed 方法來回應使用者的按鈕點擊操作，實現互動性。

* Arrays and Loops：

使用陣列來儲存問題、選項和答案，以實現多個問題的管理。

使用迴圈來遍歷問題和選項，並控制問題的切換和展示。

* Timer：

使用計時器實現倒數計時功能，增加遊戲的挑戰性。

使用 Timer 類別來執行一些延遲操作，例如在回答問題後暫停一段時間。

* Conditional Statements and Event Listeners：

使用條件敘述來判斷使用者的答案是否正確，以便計算得分。

使用事件監聽器捕獲使用者的按鈕點擊事件，實現互動操作。

總結:

利用物件導向程式設計（OOP）原則將功能組織到名為“Quiz”的自定義類別中。實現ActionListener介面以處理圖形使用者介面（GUI）中的按鈕點擊事件，而介面是使用Swing庫創建的。程式的關鍵組件包括存儲在陣列中的問題、選項和答案，以及使用迴圈來管理多個問題。倒數計時器為遊戲增加了時間限制，並增添遊戲的刺激感，並使用條件敘述來評估使用者回答的正確性。