

Opdracht:	Java en timer			
Opdracht voor 1 Deelnemer		Code SW 13	Waardering*	
Benodigdheden	Java			
Naam deelnemer			Datum	
*waardering: 0 = geen (eigen) werk , 1 = matig, 2 = voldoende				

Algemeen

In de opgaven voor Java heb je al eerder applets met tekeningen gemaakt. In de volgende opdracht ga je een stoplicht tekenen met Rood – Oranje – Groen. Als de lampen niet branden hebben ze een lichte kleur. Branden ze wel dan ze de kleuren fel.

Opdracht.

1. Maak de applet, waarop twee knoppen er voor zorgen dat je de lichten op rood kunt zetten of op groen.
2. **Uitdaging:** Als je het licht op rood zet, dan moet de oranjelamp eerst kort fel gaan branden. Daarna gaat pas het rode licht fel branden. Zorg er voor dat dit met behulp van een timer gebeurt.

Hint: ook aan een timer kun je een ActionListener koppelen. (zie de code in bijlage SW13hint.java)

Op te leveren producten

- Een werkende Applet, die de gevraagde werking aantoont.