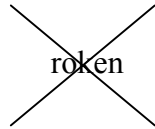




Hogeschool Gent – Departement bedrijfskunde BEST
Toegepaste Informatica 1^e jaar – Academiejaar 2002 - 2003
OEFENINGEN JAVA – Hoofdstuk 3

1. Teken het volgende:



2. Teken een speelbord van 3 bij 3 vakjes.
3. Teken een ovaal en een rechthoek. Geef dezelfde argumenten door aan de twee methodes. De gebruiker heeft de breedte de hoogte van het rechthoek in. Om een ovaal te tekenen gebruik hiervoor de methode **drawOval** van de klasse **Graphics**. Deze methode heeft dezelfde vier argumenten als de methode **drawRect**. (Een ovaal heeft natuurlijk geen linker bovenhoek, maar om het ovaal kun je een rechthoek denken, de zogenoemde bounding box van het ovaal; en deze rechthoek heeft een linker bovenhoek.)
4. Een auto verbruikt 8,2 liter benzine per 100 km. De prijs van 1 liter benzine en de af te leggen afstand worden ingevoerd. Laat op het scherm verschijnen hoeveel de reis aan benzine kost.
De prijs van 1 liter benzine wordt in euro ingevoerd. De totale kostprijs van de reis wordt op het scherm afgedrukt, als volgt:

totale prijs: xxx
