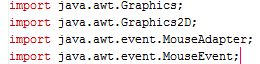
**Gebruik van de muis in JAVA**

Basis = **MouseAdapter**



Opmerking : we gebruiken voor de tekeningen nu de 2D toolbox ( ipv de SWING toolbox )

De **MouseAdapte**r bestaat uit

1. **Mouse Listener**

**Simpele Mouse events**

* 1. **mouseEntered**

Wanneer de muis je beeldgebied binnen gaat

* 1. **mouseExited**

Wanneer je muis je beeldgebied buiten gaat

* 1. **mousePressed**

Wanneer je op de muis drukt , zonder noodzakelijk daarna los laten

linker muis : ***SwingUtilities.isLeftMouseButton***(e)

rechter muis : ***SwingUtilities.isRightMouseButton***(e) ( ook soms Middle )

Opmerking : een ‘Release’ is niet nodig

* 1. **mouseReleased**

Wanneer je de muis los laat , na een MousePressed

* 1. **mouseClicked**

Wanneer je op je beeldgebied klikt EN released

Opmerking : MouseClicked wordt weinig gebruikt. Men gebruikt meer MousePressed + MouseReleased

1. **Mouse Motion Listener**

**Bewegingen van de muis**

* 1. **mouseMoved**

Wanneer je de muis verplaatst ( na MousePressed )

* 1. **mouseDragged**

Wanneer je de muis verschuift ( na MousePressed )

1. **Mouse Wheel Listener**

Weinig gebruikt

**Voorbeeld : Zie bijgevoegd ZIP file .**

Dit voorbeeld implementeert **MousePressed , MouseEntered en MouseDragged**

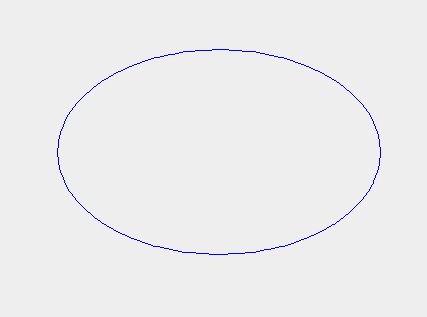
**MouseEntered** : teken een groene rechthoek , met welkomstekst



**MousePressed** : teken een kleine rode cirkel



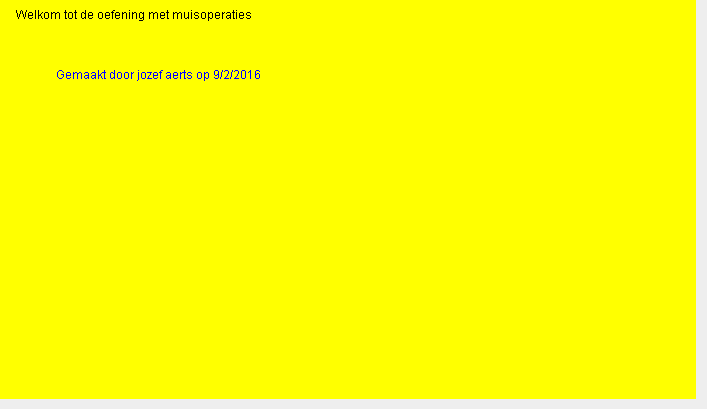
**MouseDragged** : teken een blauwe ovaal



**TAAK : AF TE LEVEREN NA 4 LESUREN**

1. ***Pas in het voorbeeld volgende Mouse Events aan***

**MouseEntered** 🡺 Maak een geel vierkant aan op 0,0 van 700 op 400 , met welkomstekst op 20 , 20 : jouw naam en de datum



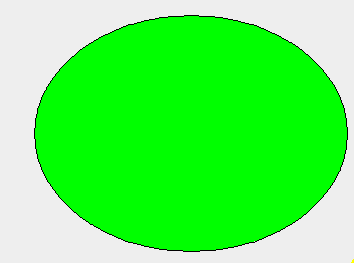
**MoussePressed** 🡺 Indien **linker muis** , maak een blauw vierkant aan , met zijde = 80



Indien **rechter muis** , maak een gele cirkel aan , in vierkant met zijde = 80

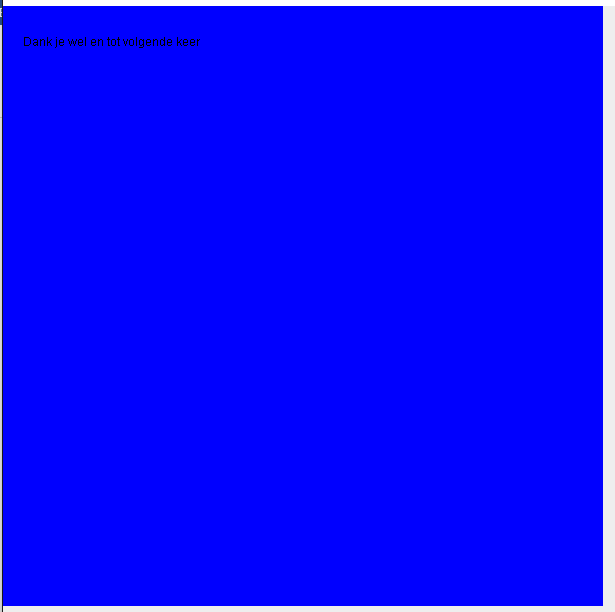


**MouseDragged** 🡺 Maak een opgevulde groene ovaal aan , met zwarte rand .



1. ***Voeg volgende Mouse Events toe*** .

**MouseExited** 🡺 een blauw Vierkant op 0,0 met zijde 600 met zwarte tekst op 20 , 40 “dank je wel en tot de volgende keer”



**MouseClicked** 🡺 Tekst in rood “ muis klik op plaats x,y ” ( waarbij x en y de coordinaten zijn )

**MouseReleased** 🡺 Teken een opgevulde rode gelijkbenige rechthoekige driehoek, met z = 100

**MouseMoved** 🡺 niet implementeren