

Анимация със смяна на картинки с Timer

За да използваме таймер ни трябва следната библиотека:

```
import javax.swing.Timer;
```

В GUI класа си дефинираме таймер:

```
Timer timer;
```

В конструкторът на класа (след методът за инициализация на компонентите) създаваме обект от класа таймер и го инициализираме с един ActionListener, който ще извиква на всеки интервал методът, timerActionPerformed който ние ще напишем.

```
int interval = 1000;
timer = new Timer(interval, new java.awt.event.ActionListener() {
    public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
        timerActionPerformed(evt);
    }
});
```

Константата interval задава интервала, през който се провокира събитието на таймера (т.е. през колко време да се изпълнява методът timerActionPerformed). Времето се измерва в милисекунди (1000 ms = 1 s).

Със следващите два реда (написани отново в конструктора на GUI класа) задаваме интервал, след който да започне да се случва събитието на таймера. След това го пускаме със start.

```
timer.setInitialDelay(1000);
timer.start();
```

За целите на анимацията ползваме четири картинки с имена 1.jpg, 2.jpg, 3.jpg и 4.jpg.

За да знаем, коя картинка в момента е заредена ни е необходим брояч. Дефинираме го в класа на GUI-то и инициализираме в конструктора със стойност 1 (в началото на програмата е заредена първата картинка).

```
private void timerActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    if(++counter>4) counter=1;
    jLabel1.setIcon(new javax.swing.ImageIcon(
        getClass().getResource("/myPackage/"+counter+".png")));
}
```

При всяко събитие на таймера увеличаваме нашия брояч (ако достигне края, започваме от начало) и зареждаме в лейбъла съответстващата му картинка.

Пълният код на приложението може да видите в архива.