

## Lego Mindstorms RCX mit Java - Programmierung eines Timers -

Der Timer wird als Objekt der Klasse „Timer“ erzeugt. Im unten stehenden Programm ist dies der Timer „meinTimer“, der durch den Befehl

```
„Timer meinTimer = new Timer (1000, new TimerTest());“
```

entsteht. Dabei werden als Übergabewerte an die Konstruktormethode ein Zeitintervall in Millisekunden und das auf den Timer zu reagierende Objekt benannt.

Die entsprechenden Klassen für den Timer werden über „import josx.util.\*;“ eingebunden.

Im vorliegenden Beispiel „tickt“ der Timer im 1000ms Takt, also jede Sekunde. „TimerTest“ soll auf den Timer reagieren, das ist in diesem Fall das Programm selbst. Damit ein Objekt auch auf den Timer reagiert, muss „implements TimerListener“ angegeben werden.

In der Methode „timedOut()“ wird festgelegt, was getan werden soll, wenn der Timer sich meldet. Hier würde jedes Mal ein kurzer Ton abgespielt werden, insgesamt also im Sekundentakt. Der Timer wird über die Methoden start() bzw. stop() gestartet bzw. angehalten.

```
import josx.platform.rcx.*;
import josx.util.*;

public class TimerTest implements TimerListener
{
    public static void main(String[] aArg) throws Exception
    {
        LCD.clear();
        TextLCD.print("Timer-Test");

        Timer meinTimer = new Timer (1000, new TimerTest());
        meinTimer.start();
        // Hier noch zusätzliche Befehle...
        meinTimer.stop();
    }

    public void timedOut()
    {
        Sound.beep();
    }
}
```