

Java Timer Sınıfı Kullanımı

Belirli **aralıklarla** bir kodun çalışmasını istiyorsak, bunun için **Timer** sınıfını kullanmamız gerekir. **Timer** sınıfı ile basit bir **kronometre** uygulaması için gerekli kodlar aşağıdaki gibidir:

Not: Bu uygulamamızda **java.util.Timer** sınıfı **değil**, **javax.swing.Timer** sınıfı kullanılmıştır.

```
1  import javax.swing.*;
2  import java.awt.event.ActionEvent;
3  import java.awt.event.ActionListener;
4
5  public class TimerExample extends JFrame {
6      private JLabel lblClock = new JLabel();
7
8      public TimerExample() {
9          setTitle("Timer ile Kronometre Uygulaması");
10         setSize(300, 200);
11         add(lblClock);
12         createStopwatch();
13         setLocationRelativeTo(null);
14         setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
15         setVisible(true);
16     }
17
18     public static void main(String[] args) {
19         new TimerExample();
20     }
21
22     private void createStopwatch() {
23         //1000 ifadesi milisaniye demektir. 1000 milisaniye 1 saniyedir
24         //Timer sınıfı ikinci parametre olarak ActionListener türünden bir nesne alır.
25         Timer timer = new Timer(1000, new ActionListener() {
26             private int second = 0;
27             private int minute = 0;
28             private int hour = 0;
29
30             @Override
31             public void actionPerformed(ActionEvent e) {
32                 String stopwatch = hour + " : " + minute + " : " + second;
33                 lblClock.setText(stopwatch);
34
35                 if(second>0 && second%59==0){
36                     minute++;
37                 }
38                 if(minute>1 &&minute%59==0){
39                     hour++;
40                     minute=0;
41                 }
42                 if(hour>23){
43                     hour=0;
44                 }
45                 if(second>59){
46                     second=0;
47                 }
48                 second++;
49             }
50         });
51         timer.start(); //bu metodu kullanmazsak, timer calismaz
52     }
53 }
```