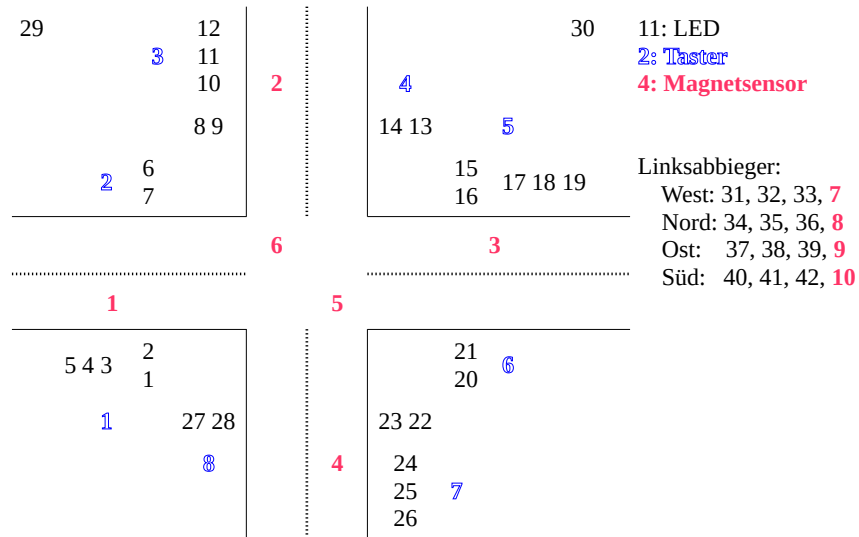
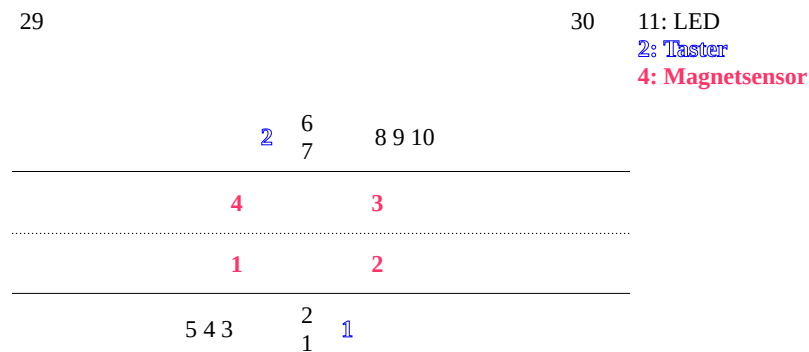


Crossroads mit BlueJ



Fußgängerampel



Die erste Zeile jeder Klasse enthält

```
import crossroads.*;
```

Dann können die Klassen `Crossroads` und `CrossroadsZentrale` an jeder Stelle des Programms verwendet werden:

Die Klasse `Crossroads`

`Crossroads.ledOn(6)` schaltet die LED Nummer 6 ein.

`Crossroads.ledOff(26)` schaltet die LED Nummer 26 aus.

`Crossroads.getLight()` gibt den Wert des Helligkeitssensors zurück
 0:dunkel ... 1024:hell.

`Crossroads.isPressed(7)` gibt zurück, ob der Taster Nummer 7 gedrückt ist (true) oder nicht (false).

`Crossroads.isContacted(3)` gibt zurück, ob der Magnetsensor Nummer 7 ausgelöst ist (true) oder nicht (false).

`Crossroads.zeit()` gibt den die Anzahl der Millisekunden seit dem Start des Programms zurück.

`Crossroads.pause(800)` hält den aktuellen Thread für 800 Millisekunden an.

Die Klasse `Main` extends `CrossroadsZentrale`

`Main` muss eine Methode

```
public void start() {  
}
```

enthalten. Mit

`startThread("nameDerMethode")` wird die Methode mit dem angegebenen Namen in einem neuen Thread gestartet.

`pause(800)` hält den aktuellen Thread für 800 Millisekunden an.

`interruptThread(„nameDerMethode“)` bricht die Pause im entsprechenden Thread ab.

`warteAufEnde()` öffnet einen Dialog, der auf drücken des Ende-Buttons wartet.

`start(int typ)` Diese Methode wird normalerweise in der Klasse `Start` mit dem Parameter `Crossroads.STD` aufgerufen. Sie startet die `CrossroadsZentrale`. Mit einem der Parameter `Crossroads.LINKS` oder

Crossroads.FUSSGAENGER wird die entsprechende Simulation gestartet.