La classe Timer

Swing possède une classe temporisateur intégrée (Timer) qui est facile à utiliser. Vous pouvez construire un temporisateur en fournissant un objet d'une classe qui implémente l'interface ActionListener (permet de préciser l'objet qui est en écoute d'un événement particulier comme ici le temps écoulé), et le délai de temporisation en millisecondes. Quand le temps programmé est écoulé un événement est déclenché.

La méthode constructeur.

```
Timer(int délai, ActionListener écouteur);
```

Cette méthode Crée un nouveau temporisateur qui envoie des événement temporels à un écouteur.

délai : le délai, en milliseconde, entre deux événement.
écouteur : écouteur d'action qui doit être averti lorsque le délai est écoulé (le plus souvent la fenêtre).

Autres méthodes

```
void start();
```

Lance le temporisateur. Après cet appel, le chronomètre commence à envoyer des événements à son écouteur d'action.

```
void stop();
```

Stoppe le temporisateur. Après cet appel, le chronomètre arrête d'envoyer des événements à son écouteur d'action.