



S.E.P.

S.E.S.

TecNM

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TOLUCA

INGENIERIA MECATRÓNICA

PROGRAMACION AVANZADA

PR4 DIBUJANDO SOBRE LOS PANELES

EQUIPO: NEURONA CIBERNETICA

**DOCENTE: JESUS
AURELIO CASTRO
MAGAÑA**

GRUPO:190002

PRESENTA:

ABRAHAM SÁNCHEZ JIMÉNEZ 22280836

EDUARDO HERNÁNDEZ SALVADOR 22280890

DANIEL DE LA CRUZ VELAZQUEZ 22280933

SANTIAGO ROJAS SAAVEDRA 22280856

METEPEC, ESTADO DE MÉXICO, OCTUBRE 2024

```

package rpg.gui;

import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class MainWindow extends JFrame {
    private JPanel mainPanel;
    private JPanel statusBar;
    private JPanel gamePanel;
    private JPanel actionBar;

    public MainWindow() {
        setTitle("RPG Game");
        // Definir tamaño de ventana (1280x720)
        setSize(WindowConstants.WINDOW_SIZE);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        setLocationRelativeTo(null);
        setResizable(false);

        createUIComponents(); // Asegurarse de que se creen los componentes

        setContentPane(mainPanel); // Establecer el mainPanel como el contenido de la
        ventana
        setVisible(true);
    }

    private void createUIComponents() {
        // Usamos GridBagLayout para organizar los paneles
        mainPanel = new JPanel(new GridBagLayout());
        GridBagConstraints gbc = new GridBagConstraints();
        gbc.fill = GridBagConstraints.BOTH; // Los componentes deben ocupar todo el
        espacio disponible
        gbc.weightx = 1.0; // Los paneles ocuparán todo el ancho de la ventana
        gbc.gridx = 0; // Todos los paneles estarán en la columna 0 (horizontalmente
        centrados)

        // Crear el statusBar (Barra de estado) con una imagen de alta calidad
        statusBar = new JPanel() {

```

```

@Override
protected void paintComponent(Graphics g) {
    super.paintComponent(g);
    Graphics2D g2d = (Graphics2D) g;
    g2d.setRenderingHint(RenderingHints.KEY_INTERPOLATION,
RenderingHints.VALUE_INTERPOLATION_BICUBIC);
    g2d.setRenderingHint(RenderingHints.KEY_ANTIALIASING,
RenderingHints.VALUE_ANTIALIAS_ON);

    // Cargar la imagen de fondo y ajustarla al tamaño del panel con alta calidad
    ImageIcon statusImage = new
ImageIcon(getClass().getResource("/images/Imagen1.jpg"));
    Image image = statusImage.getImage();
    g2d.drawImage(image, 0, 0, getWidth(), getHeight(), this);
}
};
gbc.gridy = 0;
gbc.weighty = 0.2;
mainPanel.add(statusBar, gbc); // Añadir statusBar al mainPanel

// Crear el gamePanel con una imagen de alta calidad
gamePanel = new JPanel() {
@Override
protected void paintComponent(Graphics g) {
    super.paintComponent(g);
    Graphics2D g2d = (Graphics2D) g;
    g2d.setRenderingHint(RenderingHints.KEY_INTERPOLATION,
RenderingHints.VALUE_INTERPOLATION_BICUBIC);
    g2d.setRenderingHint(RenderingHints.KEY_ANTIALIASING,
RenderingHints.VALUE_ANTIALIAS_ON);

    // Cargar la imagen de fondo y ajustarla al tamaño del panel con alta calidad
    ImageIcon gameImage = new
ImageIcon(getClass().getResource("/images/Imagen2.jpg"));
    Image image = gameImage.getImage();
    g2d.drawImage(image, 0, 0, getWidth(), getHeight(), this);
}
};

```

```

gbc.gridy = 1;
gbc.weighty = 0.45; // Ajuste de tamaño del gamePanel
mainPanel.add(gamePanel, gbc); // Añadir gamePanel al mainPanel

// Crear el actionBar (Barra de acciones) con una imagen de alta calidad
actionBar = new JPanel() {
    @Override
    protected void paintComponent(Graphics g) {
        super.paintComponent(g);
        Graphics2D g2d = (Graphics2D) g;
        g2d.setRenderingHint(RenderingHints.KEY_INTERPOLATION,
RenderingHints.VALUE_INTERPOLATION_BICUBIC);
        g2d.setRenderingHint(RenderingHints.KEY_ANTIALIASING,
RenderingHints.VALUE_ANTIALIAS_ON);

        // Cargar la imagen de fondo y ajustarla al tamaño del panel con alta calidad
        ImageIcon actionImage = new
ImageIcon(getClass().getResource("/images/imagen3.jpg"));
        Image image = actionImage.getImage();
        g2d.drawImage(image, 0, 0, getWidth(), getHeight(), this);
    }
};
gbc.gridy = 2;
gbc.weighty = 0.35; // Aumentar el tamaño de la actionBar (35% del total)
mainPanel.add(actionBar, gbc); // Añadir actionBar al mainPanel
}

public static void main(String[] args) {
    new MainWindow();
}
}

```





