Panel con Graphics

Para la parte de gráficos, cree un programa aparte que lee una imagen para luego leer los datos de pixel por pixel y crear un archivo cvs con los datos de cada pixel presente en la imagen (se puede revisar el archivo en la carpeta data/config del proyecto). Finalmente, he creado un panel inicial del juego que, por medio de un método de cargar archivos en el mundo, se llena cada uno de estos pixeles con g.setColor y g.drawLine. Usé estos dos métodos teniendo en cuenta que una line solo me pide dos puntos que pueden ser el mismo, creando asi un punto y con el g.setColor puedo customizar cada pixel. En teoría, hay 250.000 usos de cada uno de estos métodos… por lo que considero que se cumple el requisito de los 10 dibujos usando Paint component. De no ser así, el panel principal cuenta con muchas sombras y siluetas que pueden tomarse como un efecto creado por la unión de varios puntos.