ВОПРОСЫ НА ФОРУМ JAVA COURSE

10/06/2018

[do.velichkin@mail.ru](mailto:do.velichkin@mail.ru)

**Переопределение и перегрузка**

Вопрос по классу Graphics:

В примере мы в переопределенном методе protected void paintComponent(Graphics g) обращаемся к методу g.drawOval(…) => значит, объект класса Graphics создан и его ссылка лежит в g. КТО, ГДЕ, КОГДА создал этот объект к моменту вызова paintComponent?

Поставил проверку на существование объекта Graphics g:

protected void paintComponent(Graphics g) {

System.out.println("до super " + g.hashCode()+ " hash Объекта "+ g.getClass());

super.paintComponent(g);

System.out.println("после sup " + g.hashCode()+ " hash Объекта "+ g.getClass());

g.drawOval(r, r, getWidth() - r\*2, getHeight() - r\*2);

}

Получил результат: hachCode g с которым вызывается paintComponent(Graphics g):

run:

до super 793288129 hash Объекта class sun.java2d.SunGraphics2D

после sup 793288129 hash Объекта class sun.java2d.SunGraphics2D

до super 387666920 hash Объекта class sun.java2d.SunGraphics2D

после sup 387666920 hash Объекта class sun.java2d.SunGraphics2D

СБОРКА УСПЕШНО ЗАВЕРШЕНА (общее время: 18 секунды)

Насколько я понимаю, если hachCode g не равно null, то объект создан.

Более того вижу, что для отрисовки элипса paintComponent вызывается два раза и каждый раз с новым объектом. Кстати, при минимизации-восстановления окна с элипсом вызывается еще два раза и опять в paintComponent передают новые объекты.

КТО, ГДЕ, КОГДА все эти объекты создает для передачи paintComponent (Graphics g)?

* [Reply](http://java-course.ru/begin/override-overload/?replytocom=14200#respond)
* 

*Июнь 12, 2018 at 17:44*

**admin**  says:

Объект создается гле-то «в недрах» стандартных компонентов — я не могу сказать где и когда. Для задачи это не столь важно. Можно поискать в источниках JDK, если интересно.

System.out.println(robot.getClass().getName());???? – отвечает имя класса

3. Реализовать раздел [Визуализация робота](http://java-course.ru/begin/robot-visual/) с помощью нашей очереди

Не понял третьего задания: Зачем и как это сделать?   
Поставил в очередь и FIFO и LIFO отрезки пути Робота 10шт (объект RobotLine).   
Забрал из очереди, обратно запомненные объекты, проверил, все верно.   
Передал высвечивание линий по их координатам Graphics g в paintComponent.  
Результат: окошко девственно пустое – отрезков нет.  
Причина: что бы фигура высветилась GUI обращается к paintComponent минимум 2 раза – в первый раз из очереди ей все отрезки отдали, а во второй раз очередь уже пуста.   
Можно конечно не забирать отрезки из очереди, а читать их оттуда get по каждому запросу paintComponent ( а их 2,4, и более поступает от окна), но тогда какой смысл в очереди, если оттуда никто не уходит, это тот же список.

Можно конечно перегнать путь робота из очереди в массив или на тот же ArrayList и подсунуть этот массив (лист) в цикле под высветку, но чем это отличается от Robot4.  
Что в Robot4 ставить в очередь?