

```
import java.awt.Color;
import java.awt.Graphics;
```

```
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JPanel;
```

```
public class GUI extends JFrame {
```

```
    public GUI(){
```

```
        //2. Δημιουργία του board
```

```
        Board board = new Board();
```

```
        //3. Προσθήκη του Board στο παράθυρο
```

```
        this.setContentPane(board);
```

```
        //1. Δημιουργία παραθύρου
```

```
        this.setVisible(true);
```

```
        this.setSize(500,500);
```

```
        this.setTitle("ChessBoard");
```

```
        this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
```

```
    }
```

```
    // Φτιάχνω μια κλάση για να επικαλύψω την paintComponent
```

```
    class Board extends JPanel{
```

```
        // Δηλώνω διαστάσεις
```

```
        private static final int ROWS = 8;
```

```
        private static final int COLUMNS = 8;
```

```
        public void paintComponent(Graphics g){
```

```
            //Για να προσθέσω μια ακόμα ιδιότητα στην paintComponent την καλώ με super
```

```
            super.paintComponent(g);
```

```
            // Φτιάχνω μια μεταβλητή για να κλιμακώνει το μέγεθος της σκακιέρας (responsive)
```

```
            int sqSize1 = this.getHeight() / ROWS;
```

```
            int sqSize2 = this.getWidth() / COLUMNS;
```

```
            int sqSize = sqSize1;
```

```
            if(sqSize2 < sqSize)
```

```
                sqSize = sqSize2;
```

```
            // Ζωγραφίζει ένα κουτάκι από το σημείο 0,0 και να έχει μέγεθος πλάτος 10 και ύψος 10
```

```
            //g.drawRect(0, 0, 10, 10);
```

```
            // //Ζωγραφίζω την σκακιέρα μου
```

```
            // for(int i=0; i<ROWS; i++){
```

```
            //     for(int j=0; j<COLUMNS; j++){
```

```
            //         int x,y;
```

```
            //         x = j*10; // Για να ξεκινάει από το 0,10
```

```
            //         y = i*10; // Για να ξεκινάει από 0,10
```

```
            //         g.drawRect(x, y, 10, 10);
```

```
            //     }
```

```
            // }
```

```
            //Ζωγραφίζω την σκακιέρα μου
```

```
            for(int i=0; i<ROWS; i++){
```

```
                for(int j=0; j<COLUMNS; j++){
```

```
                    int x,y;
```

```
                    x = j*sqSize; // Για να ξεκινάει από το 0,sqSize
```

```
                    y = i*sqSize; // Για να ξεκινάει από 0,sqSize
```

```
                    g.drawRect(x, y, sqSize, sqSize);
```

// Ζωγραφίζω με διαφορετικό χρώμα ανάλογα αν είναι ζυγό ή μονό το τετραγωνάκι

if((i+j)%2 ==0){

g.setColor(Color.RED); *// Αλλάζω τα χρώματα*

g.fillRect(x, y, sqSize, sqSize);

}

else{

g.setColor(Color.BLUE);

g.fillRect(x, y, sqSize, sqSize);

}

}

}

}

}

}