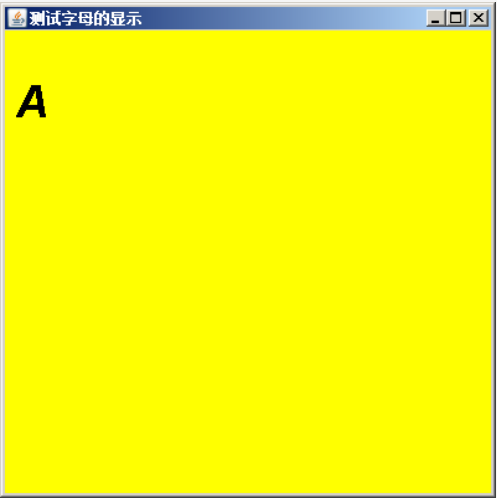
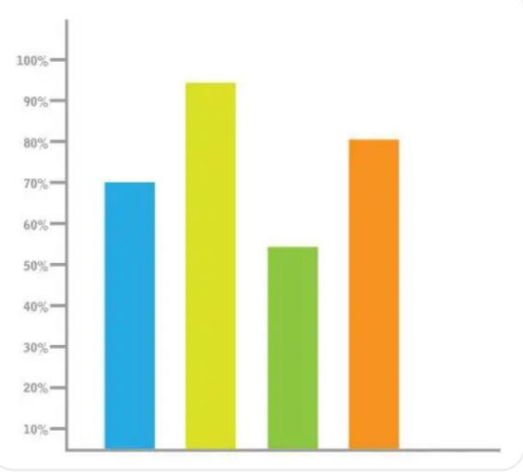
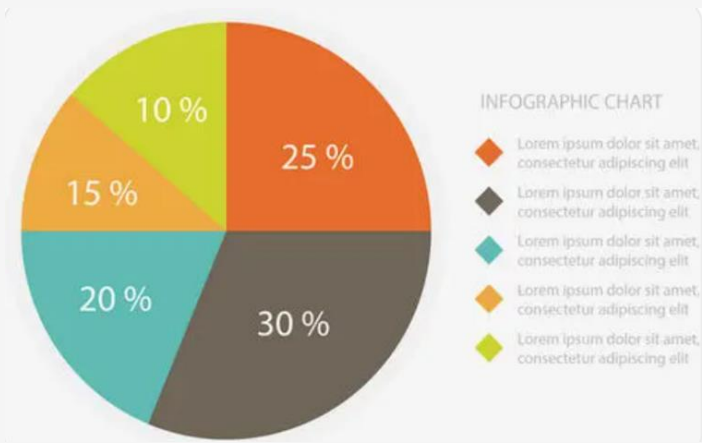


学习任务二 开发小游戏

子任务2.3 绘制面板

任务引入—各种应用中数字的图像化需求

图形是更清晰的数据表达方式



知识准备——绘图思路

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
//用来绘制饼图的面板
public class CirclePanel extends JPanel {
    Font myFont;
    FontMetrics myfm;
    //构造函数
    public CirclePanel(){}
    public void paintComponent(Graphics g){
    public static void main(String args[]){
        JFrame test=new JFrame("在面板上绘制图形");
        test.getContentPane().add(new CirclePanel());
        test.setSize(400, 500);
        test.setVisible(true);
    }
}
```

导入相关的资源包

准备好字体颜色等等
基本素材

设置当窗口大小调整时，重画一下
面板

这是一只可以在面板上画图的画笔，重点关注他的方法g.drawxxx

这个方法是从父类继承的，方法的参数也是父类继承的，可以直接拿来用，一般绘图的代码都写在这里

定义一个窗口，把绘图面板放进去，测试绘图的效果

知识准备——自学微课



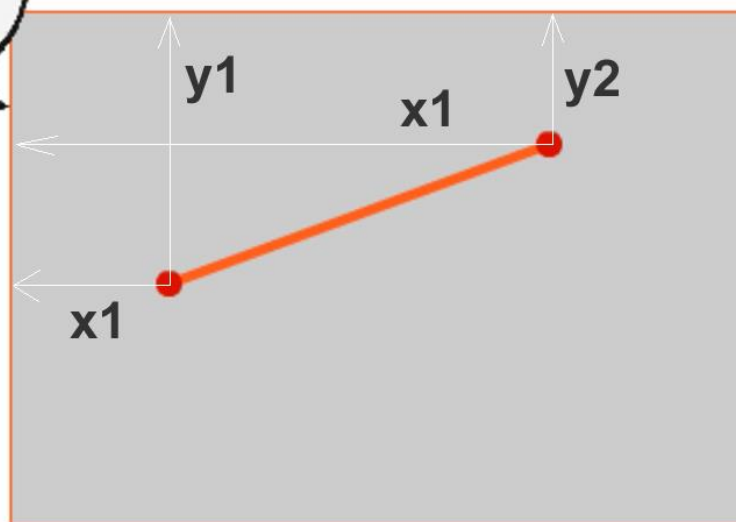
no1绘制直线.mp4

Graphics对象g的画直线方法

`g.drawLine(x1,y1,x2,y2)`

JPanel
是画布

Graphics对
象g是画笔



知识准备——自学微课



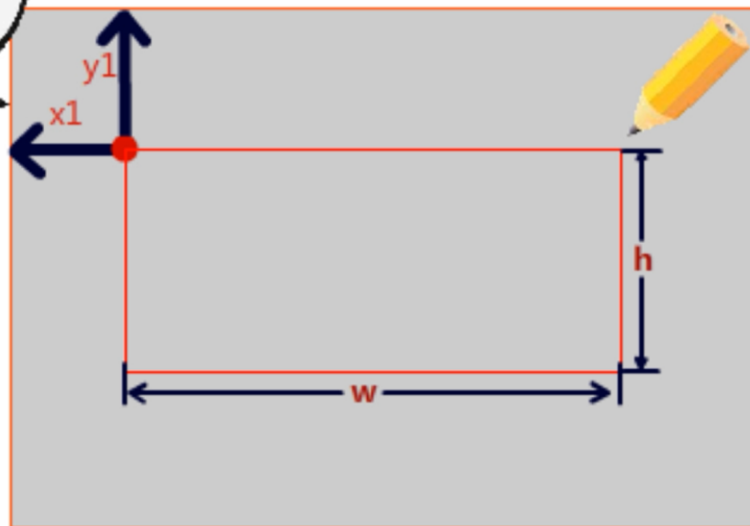
no2绘制方框.mp4

Graphics对象g绘制方形的方方法

`g.drawRect(x1,y1,w,h)`

JPanel
是画布

Graphics对
象g是画笔



知识准备——自学微课



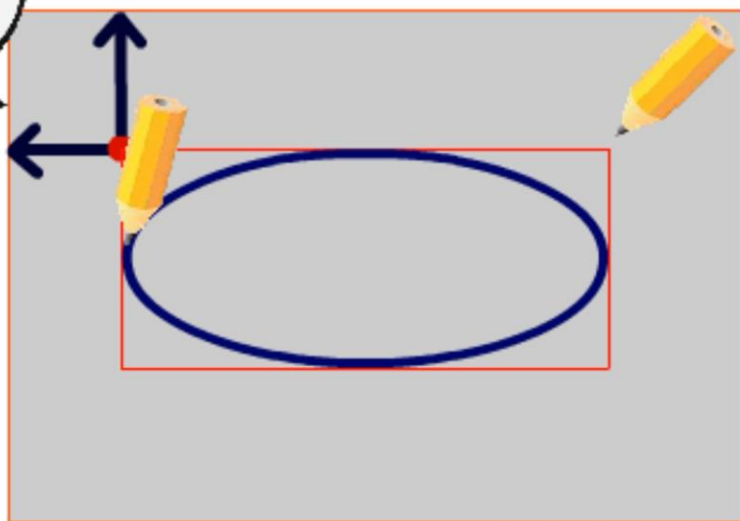
no3绘制圆形.mp4

Graphics对象g的画圆方法

`g.drawOval(x1,y1,w,h)`

JPanel
是画布

Graphics对
象g是画笔



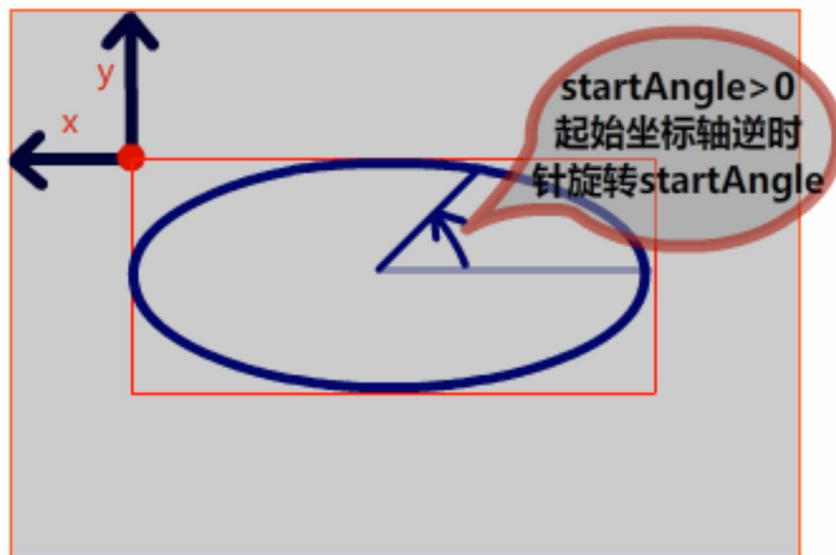
知识准备——自学微课



no4绘制弧形.mp4

Graphics对象绘制弧形的方法

`drawArc(int x,int y,int w,int h,
int startAngle, int arcAngle)`



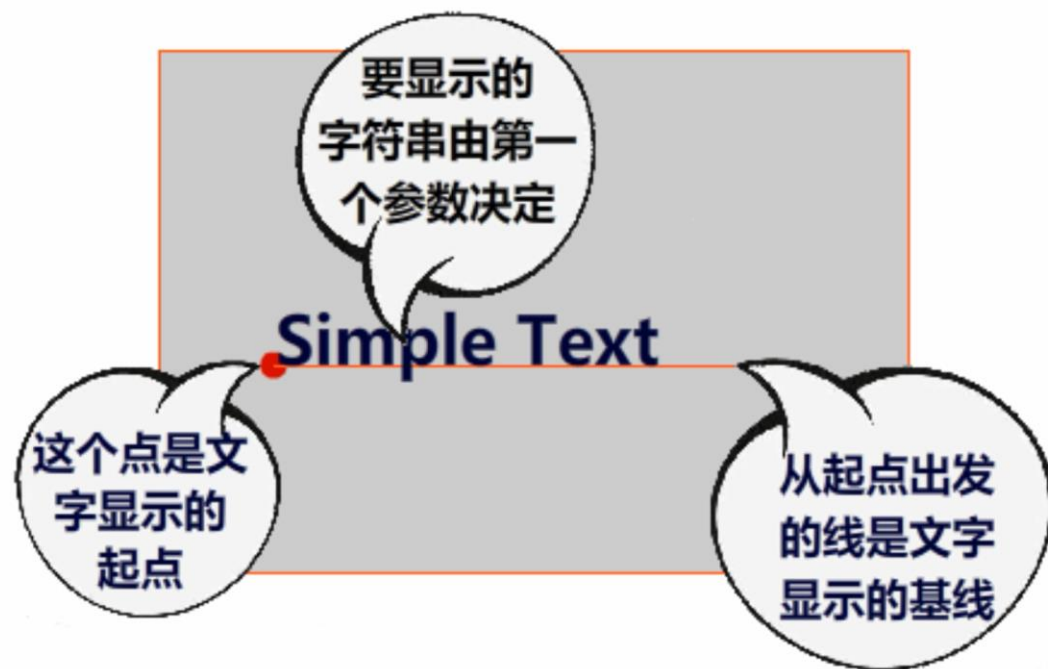
知识准备——自学微课



no5画字符串.mp4

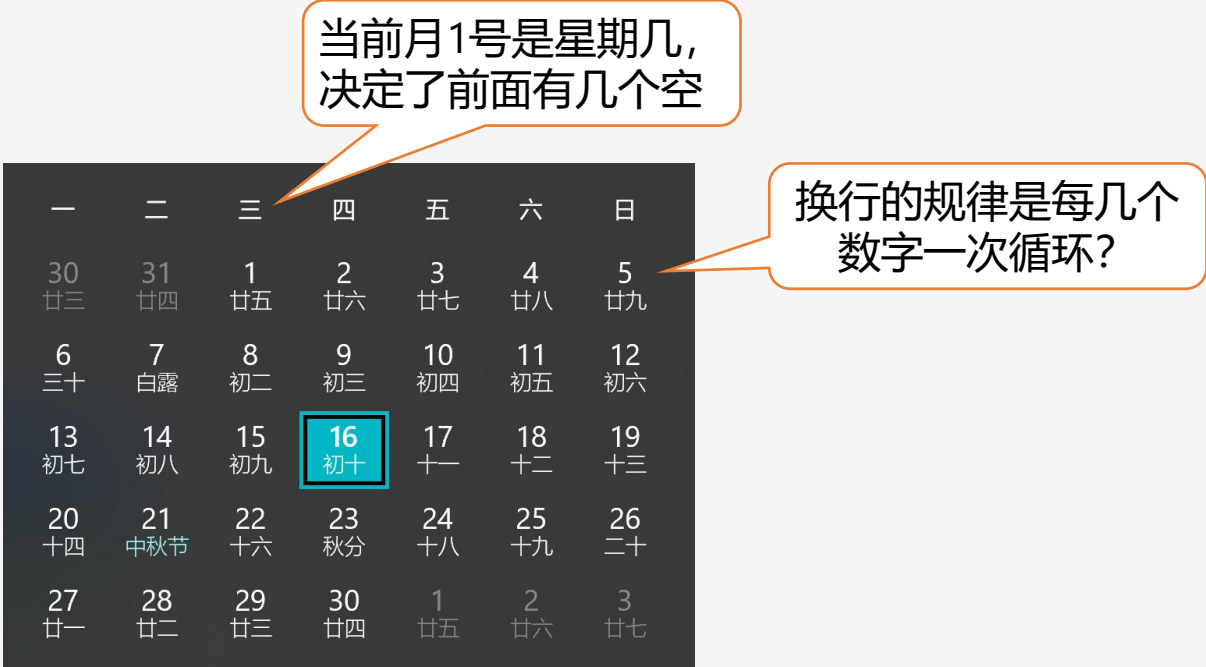
Graphics对象g绘制字符串的方法

`g.drawString(msg,x,y)`



完成训练任务

完成如下日历的绘制



完成训练任务

1. 随机位置是什么位置？高度范围是？宽度范围是？
2. 百度上搜索如何取随机数。

