

GRÁFICOS EM JAVA

Miguel Jonathan – DCC-IM-UFRJ - rev. junho 2010

Pode-se desenhar em qualquer “componente”, ou seja, em sub-classes das classes abstratas `javax.swing.JComponent` ou `java.awt.Component`. As hierarquias que interessam mais são as seguintes:

```
java.lang.Object
└─ java.awt.Component
    └─ java.awt.Container
        └─ javax.swing.JComponent
            └─ javax.swing.JPanel
```

```
java.lang.Object
└─ java.awt.Component
    └─ java.awt.Canvas
```

```
java.lang.Object
└─ java.awt.Graphics
    └─ java.awt.Graphics2D
```

O melhor é desenhar em uma subclasse de `JPanel` ou `Canvas`. É possível desenhar direto em uma subclasse de `JFrame`

