public BackGround() {  
 for (int x = 0; x < 200; x++) {  
 platek.add(new platek(rand.nextInt(1500), rand.nextInt(800)));  
  
 }  
 for (int x = 0; x < 4000; x++) {  
 platek2.add(new platek(rand.nextInt(1500), rand.nextInt(16000)));  
  
 }  
  
 setBackground(Color.*gray*);  
 Timer timer = new Timer(time, this);  
 timer.start();  
  
  
}

Konstruktor w którym tworzymy padające płatki śniegu oraz ustawiamy kolor tła na szary.

public void drzewko(Graphics g, int przesuniecie) {  
 Graphics2D g2d = (Graphics2D) g;  
 //rysujemy drzewko  
 g2d.setColor(new Color(128, 64, 0));  
 g2d.fillRect(770 + przesuniecie, 820, 30, 30);  
  
 GeneralPath triangle = new GeneralPath();  
 g2d.setColor(new Color(52, 94, 23));  
 triangle.moveTo(570 + przesuniecie, 820);  
 triangle.lineTo(1000 + przesuniecie, 820);  
 triangle.lineTo(785 + przesuniecie, 200);  
  
 g2d.fill(triangle);  
 triangle.closePath();  
}

Metoda do stworzenia kształtu choinki (umożliwia narysowanie jej z dowolnym przesunięciem względem poziomu od wyznaczonego punktu (0,0))

public void lancuchy(Graphics g, int przesuniecie) {  
 //rysujemy łancuchy  
 Graphics g2d = (Graphics2D) g;  
  
 int skraj1 = 785 + przesuniecie;  
 int skraj2 = 786 + przesuniecie;  
  
 for (int y = 200; y < 900; y += 50) {  
 for (int x = skraj2; x < skraj1; x++) {  
  
 g2d.setColor(Color.*red*);  
 g2d.drawOval(x, y, 1, 1);  
  
  
 }  
 skraj2 -= 17;  
 skraj1 += 17;  
  
 }  
 skraj1 = 785 + przesuniecie;  
 skraj2 = 786 + przesuniecie;  
  
 for (int y = 200; y < 900; y += 50) {  
 for (int x = skraj2; x < skraj1; x += 50) {  
 g2d.setColor(Color.*yellow*);  
  
 Lampki.*bombki*.add(new Rectangle(x, y, 2, 2));  
  
  
 }  
 skraj2 -= 17;  
 skraj1 += 17;  
 }  
  
}

Metoda tworząca łańcuchy na choince, przesunięcia wyznaczone na podstawie wzorów funkcji liniowych wyznaczających brzegi choinki.

private void doDrawing(Graphics g) {  
  
 Graphics2D g2d = (Graphics2D) g;  
  
 g2d.setColor(new Color(40, 97, 52));  
 g2d.fillRect(0, 820, 1600, 20);  
  
  
 //rysujemy drzewko  
 drzewko(g, 0);  
 drzewko(g, 500);  
 drzewko(g, -500);  
  
 //rysujemy lancuchy  
 lancuchy(g, 0);  
 lancuchy(g, 500);  
 lancuchy(g, -500);  
  
  
 for (Rectangle x : Lampki.*bombki*) {  
 g2d.fill(x);  
  
 }  
 for (platek x : platek) {  
 g2d.setColor(Color.*white*);  
 g2d.drawOval(x.x, x.y, 2, 2);  
  
  
 }  
  
 for (platek x : platek2) {  
 g2d.setColor(Color.*white*);  
 g2d.drawOval(x.x, x.y + 20, 3, 3);  
  
  
 }  
  
  
}

Główna metoda rysująca wszystkie obiekty

@Override  
public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
 for (platek x : platek) {  
 x.y += 2;  
 if (x.y > 800) {  
  
 x.y -= 800;  
  
 }  
  
  
 }  
 for (platek x : platek2) {  
 if (x.y < 800)  
 x.y += 2;  
  
  
 }  
  
 repaint();  
  
}

Główna pętla służąca do przemalowywania obiektów i stymulowania ruchu płatków śniegu.