

Lektion 10 – 2D Graphics

Java för C++-programmerare

Syfte: Lektionen introducerar 2D-grafik som kan användas för att rita olika geometriska figurer och för att skapa egna grafiska komponenter. Även användning av bilder och ljud behandlas.

Att läsa: Skansholm kapitel 7 och 15.

Oracle's tutorial

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/2d/>



Inhämta kunskaper genom att studera

- Presentationen 2D-graphics.pdf och de exempel som nämns där
- Skansholm kapitel 7 och 15
- Oracle's tutorial <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/2d/>