

Komputer Grafik I - Pertemuan ke-2: Tutorial NetBeans 7.0

1 Tentang NetBeans

NetBeans merupakan IDE (*Integrated Development Environment*) yang sepenuhnya dibuat dengan bahasa Java. Dengan NetBeans, pembuatan program Java akan menjadi lebih mudah karena dalam IDE ini sudah terintegrasi tools-tools yang diperlukan untuk memprogram dengan Java, seperti compiler, debugger, code profiler, designer, javadoc, dsb. NetBeans dapat didownload secara gratis dari <http://netbeans.org/>, dan pada saat dokumen ini dibuat, yang tersedia adalah versi 7.0. NetBeans dapat diinstall di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux atau Mac.

Dalam MS Windows, untuk menjalankan NetBeans klik Start → All Programs → NetBeans → NetBeans 7.0. Setelah dijalankan akan muncul tampilan seperti berikut.

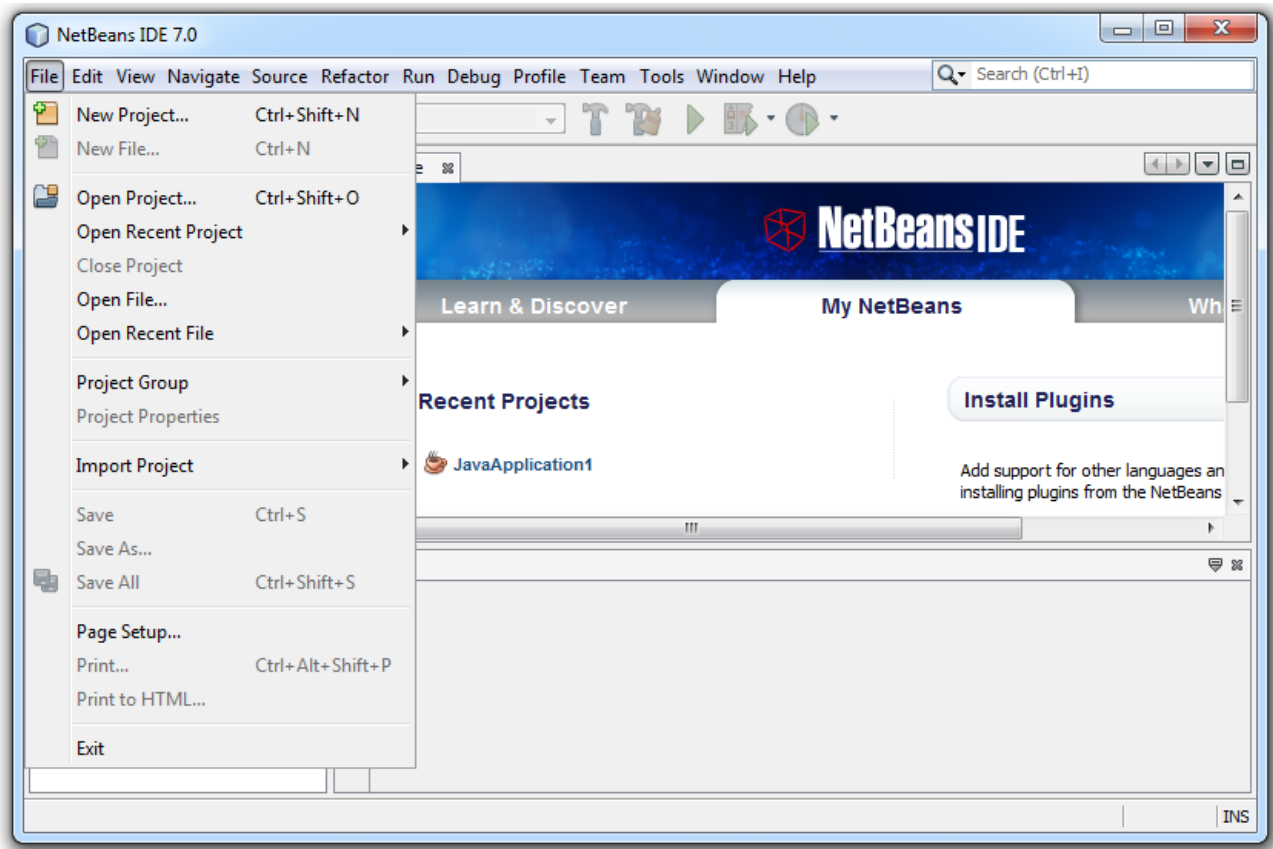


Figure 1: Tampilan NetBeans 7.0

Untuk memulai membuat aplikasi, harus dibuat *Project*. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk membuat sebuah *Project* dalam NetBeans.

1. Click File → New Project...
2. Pada dialog yang muncul, pilih **Categories:** Java, **Projects:** Java Application, lalu klik **Next**
3. Isi nama Project pada Project Name, lokasi penyimpanan pada Project Location, lalu klik **Finish**
4. Tambahkan Class dengan cara mengklik File → New File...
5. Pilih **Categories:** Java, **File Types:** Java Class, lalu klik **Next**
6. Isi nama Class pada **Class Name**, lalu tekan **Finish**. Jangan menggunakan Spasi.

Berikut ini adalah kerangka Class dalam Java yang akan digunakan dalam perkuliahan ini (Komputer Grafik).

Listing 1: Kerangka Class

```

1 // definisi package
2 // Ganti <Nama Package>
3 package <Nama Package>;
4
5 // modul-modul yang akan digunakan
6 import java.awt.*;
7 import java.awt.event.*;
8 import java.awt.geom.*;
9 import javax.swing.*;
10
11 /**
12  * Class baru yang dibuat. Ganti <Nama Class>
13  */
14 public class <Nama Class> {
15
16     // fields, constants
17     // methods, constructor
18 }
```

1.1 Latihan 1

Buatlah Project dengan nama LatGui, kemudian tambahkan *class* MainPanel.

Listing 2: Latihan GUI 1: class LatGui

```

1 package latgui;
2
3 // modul-modul yang akan digunakan
4 import java.awt.*;
5 import java.awt.event.*;
6 import java.awt.geom.*;
7 import javax.swing.*;
8
9 public class LatGui {
10
11     /**
12      * @param args the command line arguments
13      */
```

```

14     public static void main(String[] args) {
15         JFrame frame = new JFrame();
16         frame.setTitle("Aplikasi pertama - <NAMA ANDA>");
17         frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
18
19         //tambahkan panel
20         MainPanel panel = new MainPanel();
21         frame.getContentPane().add(panel);
22         frame.pack();
23         frame.setVisible(true);
24     }
25 }

```

Listing 3: Latihan GUI 1: class MainPanel

```

1 // definisi package
2 package latgui;
3
4 // modul-modul yang akan digunakan
5 import java.awt.*;
6 import java.awt.event.*;
7 import java.awt.geom.*;
8 import javax.swing.*;
9
10 /**
11  * class ini mewarisi class JPanel
12  */
13 public class MainPanel extends JPanel {
14
15     public MainPanel() {
16         this.setPreferredSize(new Dimension(400, 150));
17         this.setBackground(Color.ORANGE);
18     }
19
20     public void paintComponent(Graphics g) {
21         //paint component dengan default method
22         super.paintComponent(g);
23
24         Graphics2D g2 = (Graphics2D)g;
25         g2.drawRect(10, 10, 40, 50);
26         g2.drawString("Komputer Grafik Latihan 1", 10, 70);
27     }
28 }

```

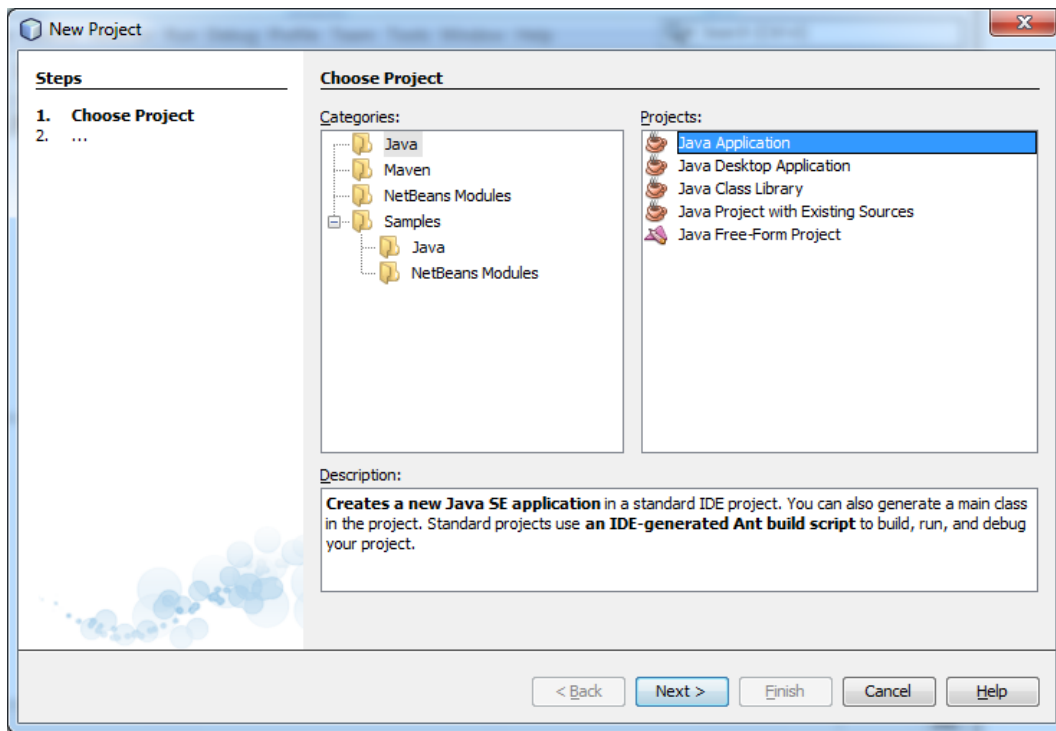


Figure 2: Langkah 1

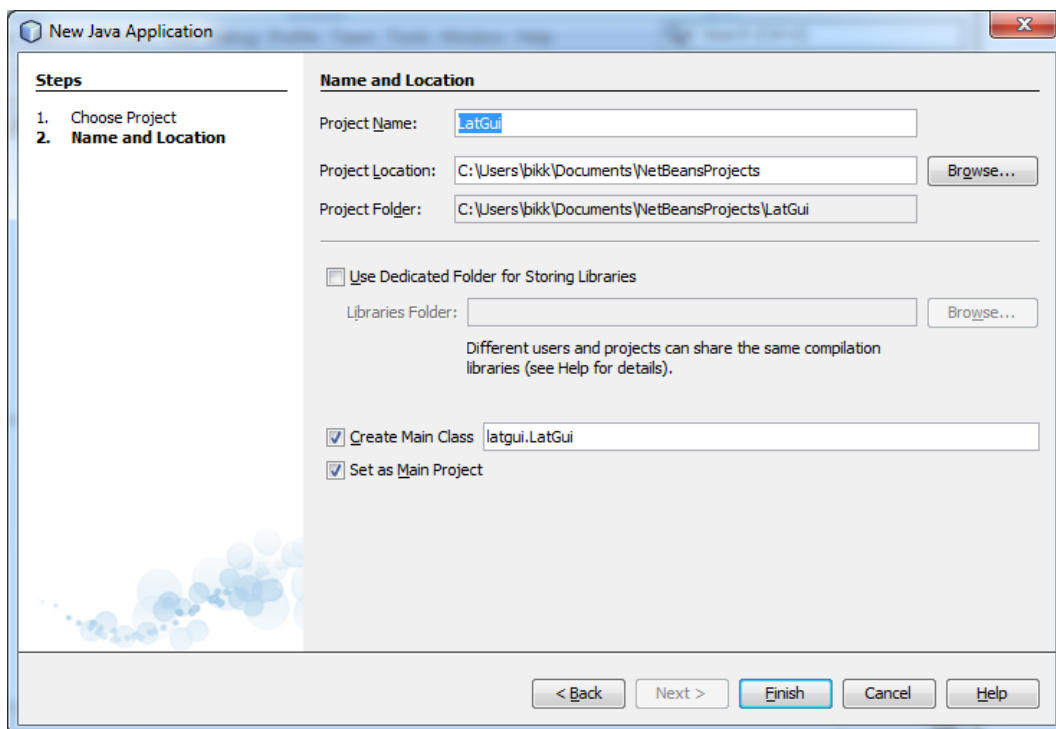


Figure 3: Langkah 2

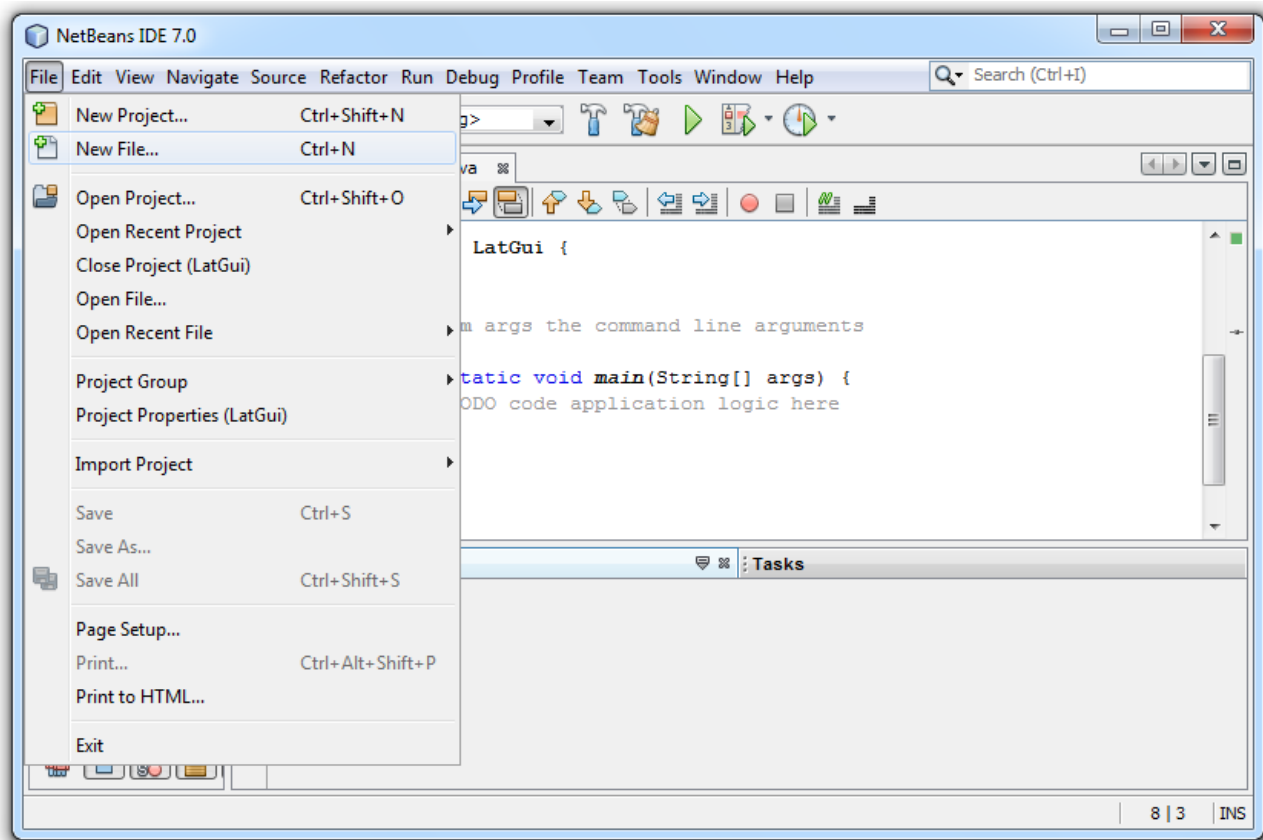


Figure 4: Langkah 3

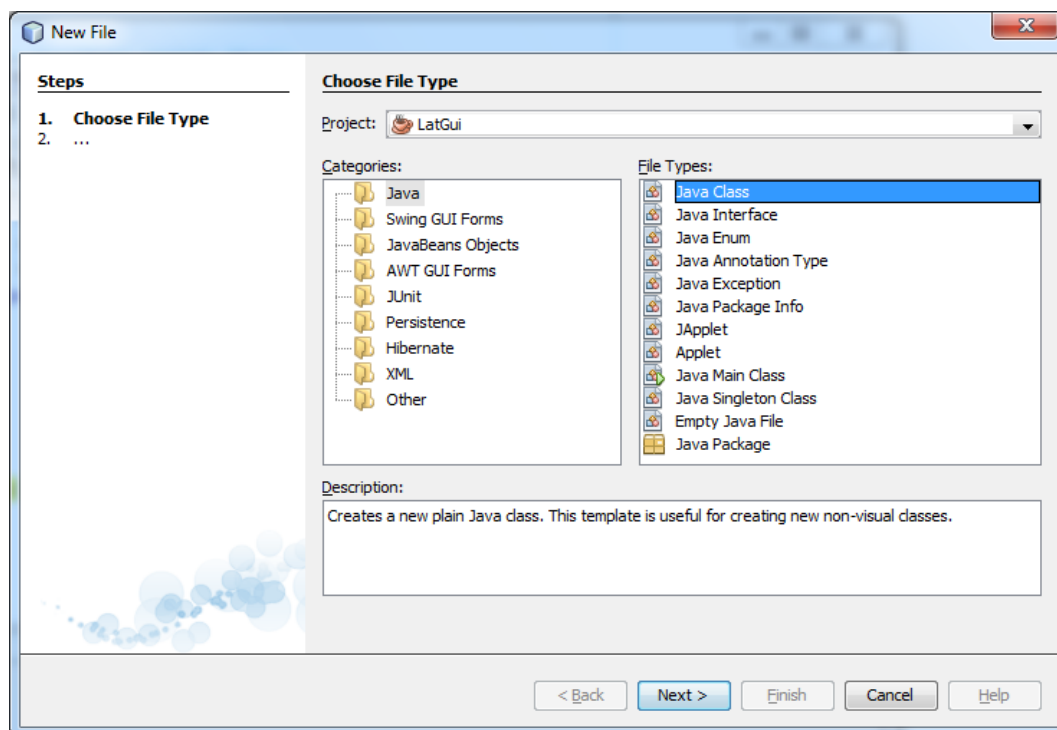


Figure 5: Langkah 4

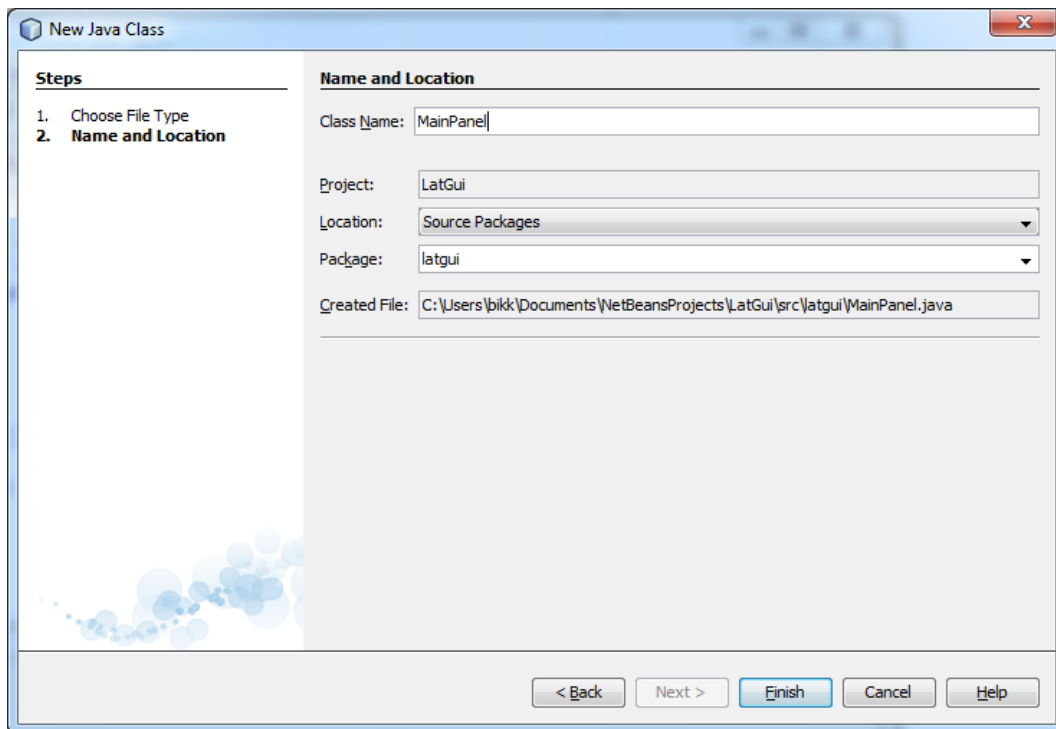


Figure 6: Langkah 5

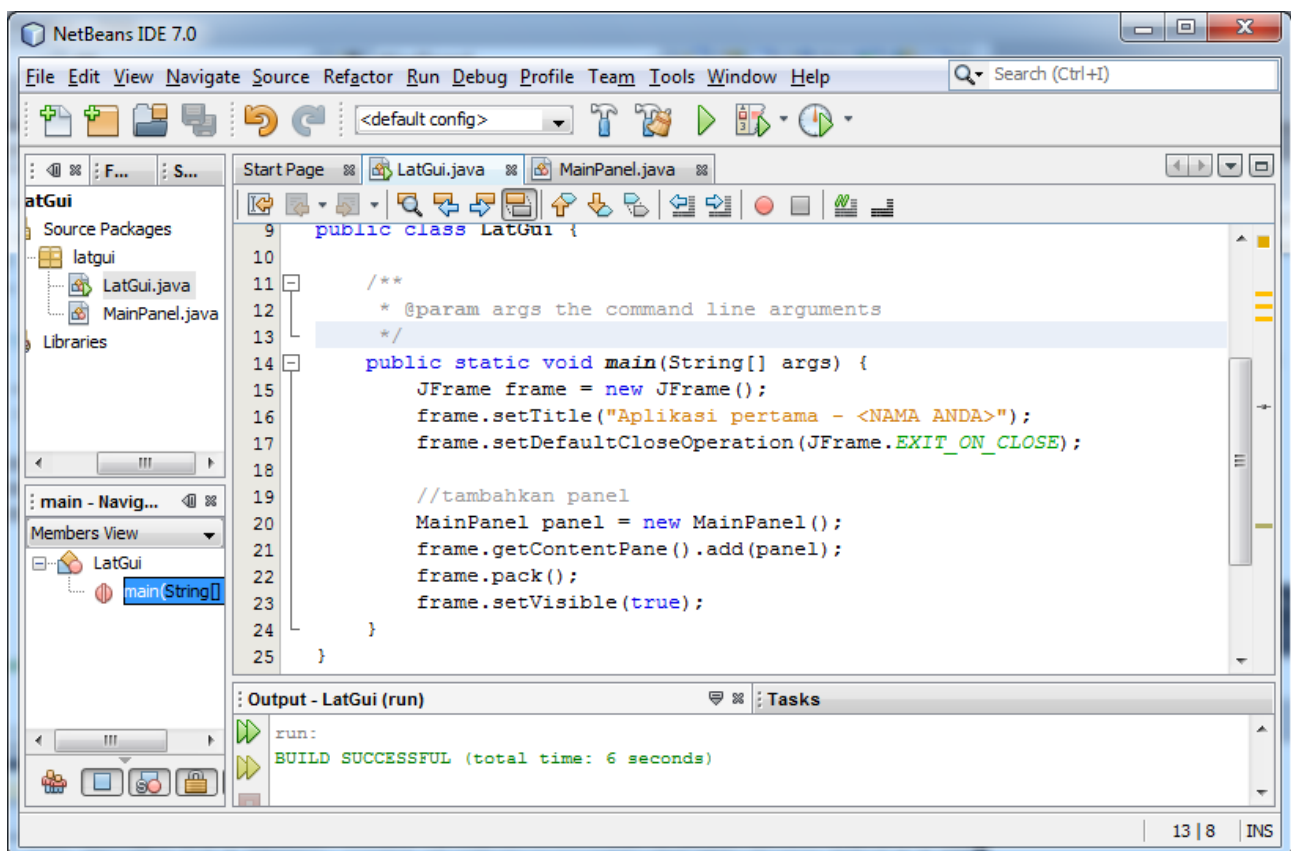


Figure 7: Langkah 6