

# **SPRAWOZDANIE**

**Zajęcia: Grafika komputerowa**

**Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk**

**Laboratorium 1**

**28 VI 2021 r.**

**Temat: "Przekształcenia 2D w  
bibliotece Java 2D"**

**Wariant:**

**Liczba kątów – 11**

**Figura - 3**

**Przemysław Garbarczyk**

**Informatyka I stopień**

**Stacjonarne, 4 semestr**

**Gr. 2B**

## 1. Polecenie

- a) Narysować zamiast obrazu wielokąt według wariantu (liczba  $n$ ) w panelu wyświetlania. Dodać kod do metody `paintComponent()`.
- b) Narysować figurę określoną wariantem, taką jak na rysunku.

## 2. Wprowadzam dane:

Liczba kątów  $n = 11$

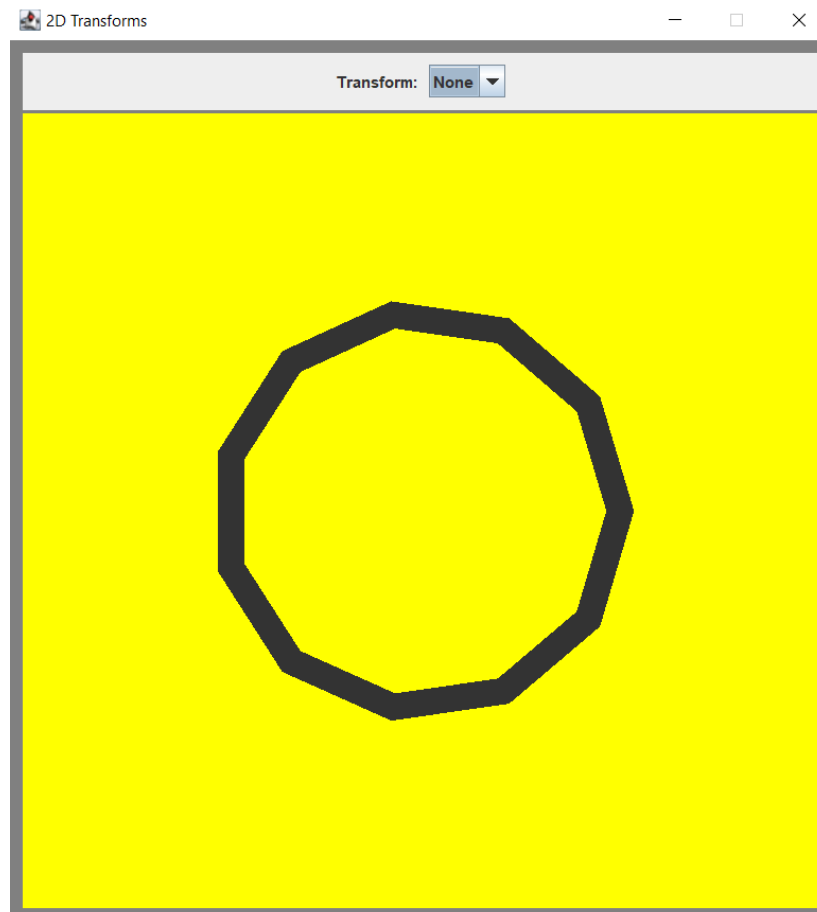
## 3. Wykorzystane komendy:

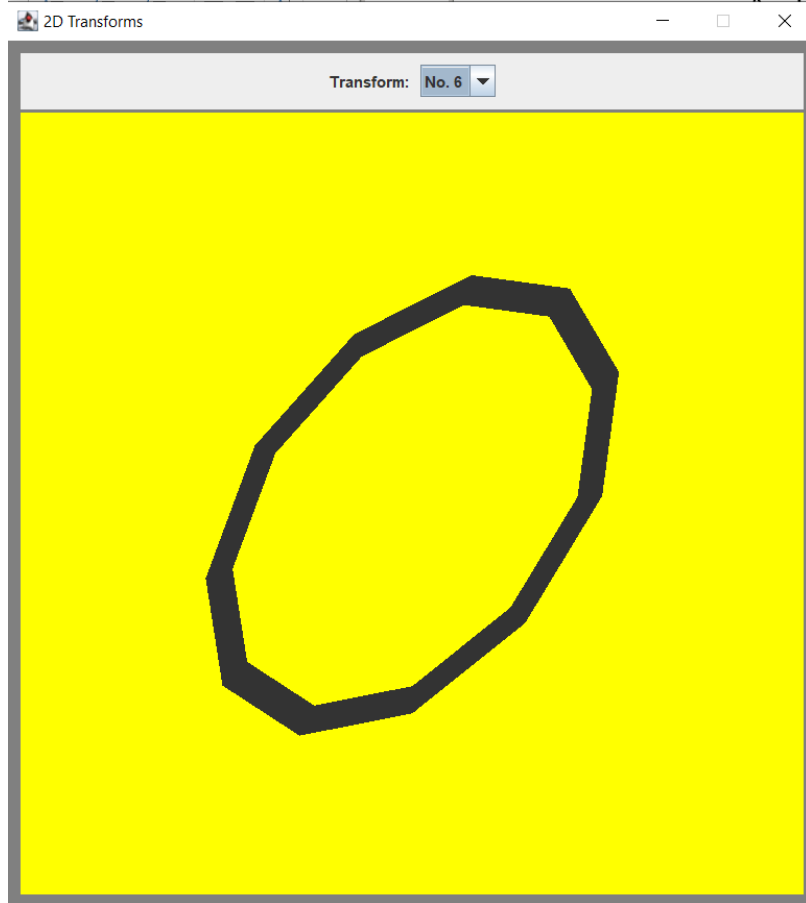
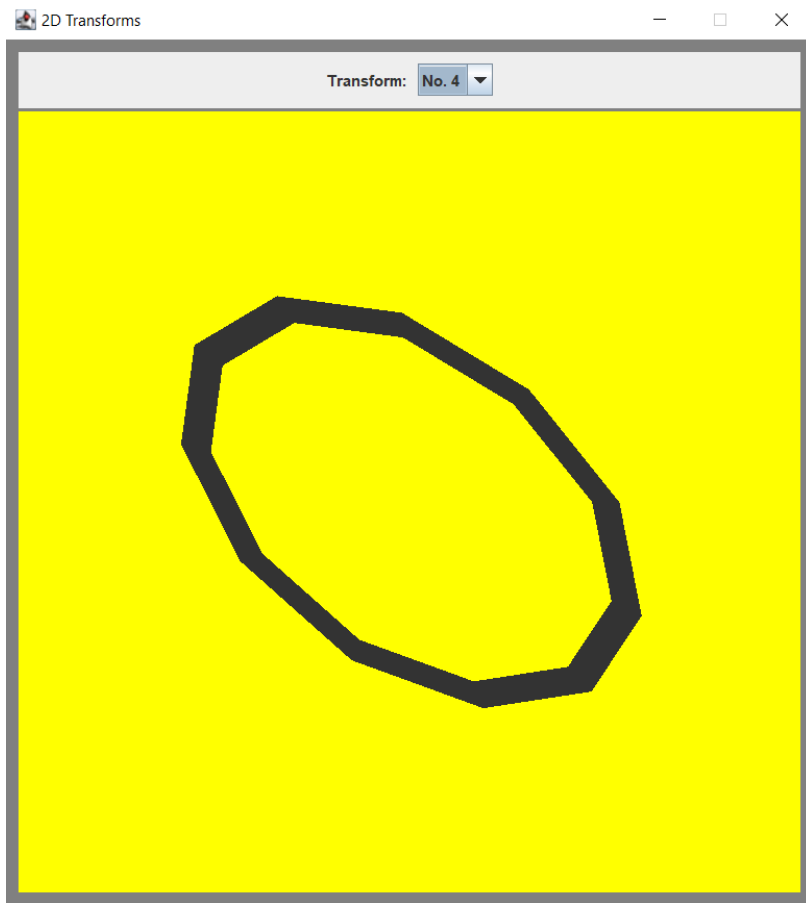
- a) Kod źródłowy: [LAB\\_GK/Main.java at master · Sporemaniak1/LAB\\_GK \(github.com\)](#)
- b) Kod źródłowy: [LAB\\_GK/TransformedShape.java at master · Sporemaniak1/LAB\\_GK \(github.com\)](#)

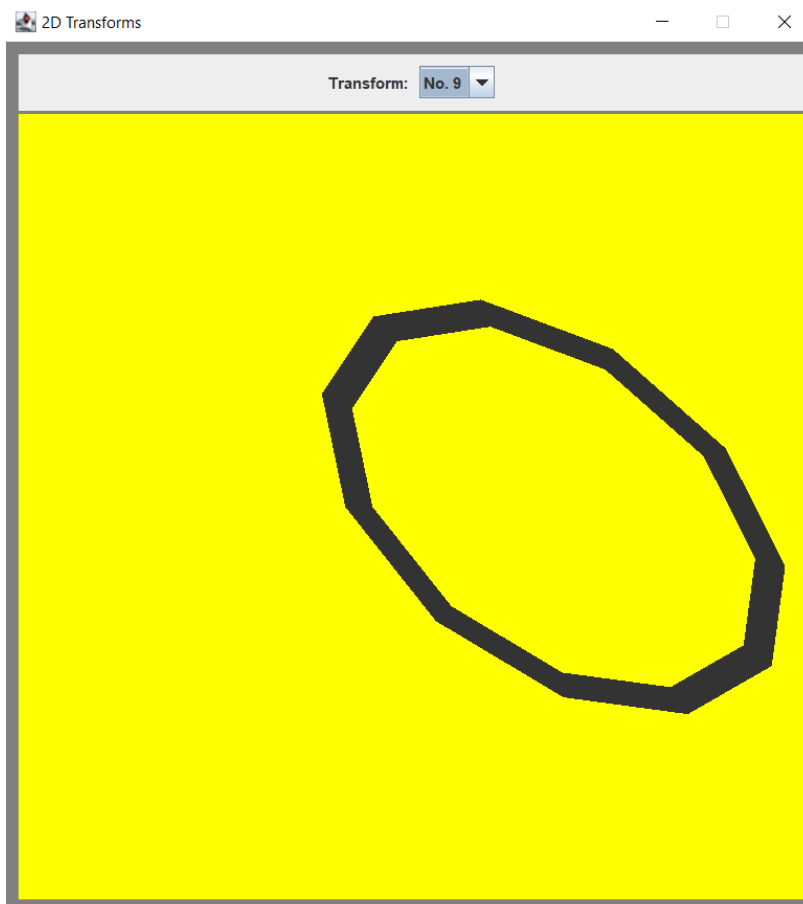
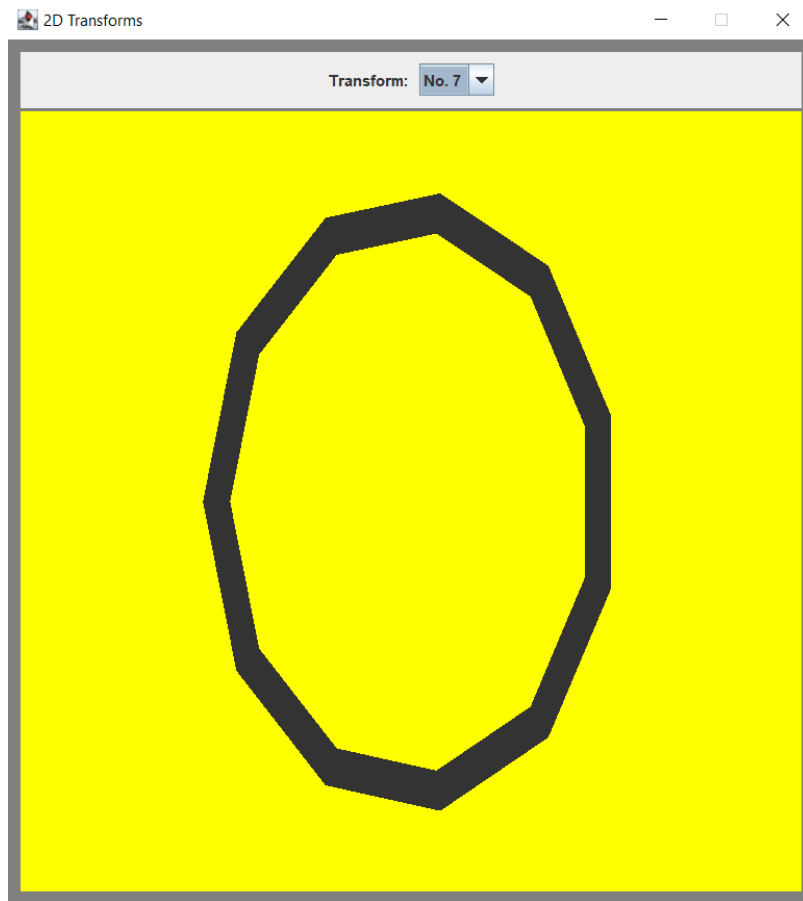
Link do zdalnego repozytorium: [Sporemaniak1/LAB\\_GK \(github.com\)](#)

## Wyniki działania:

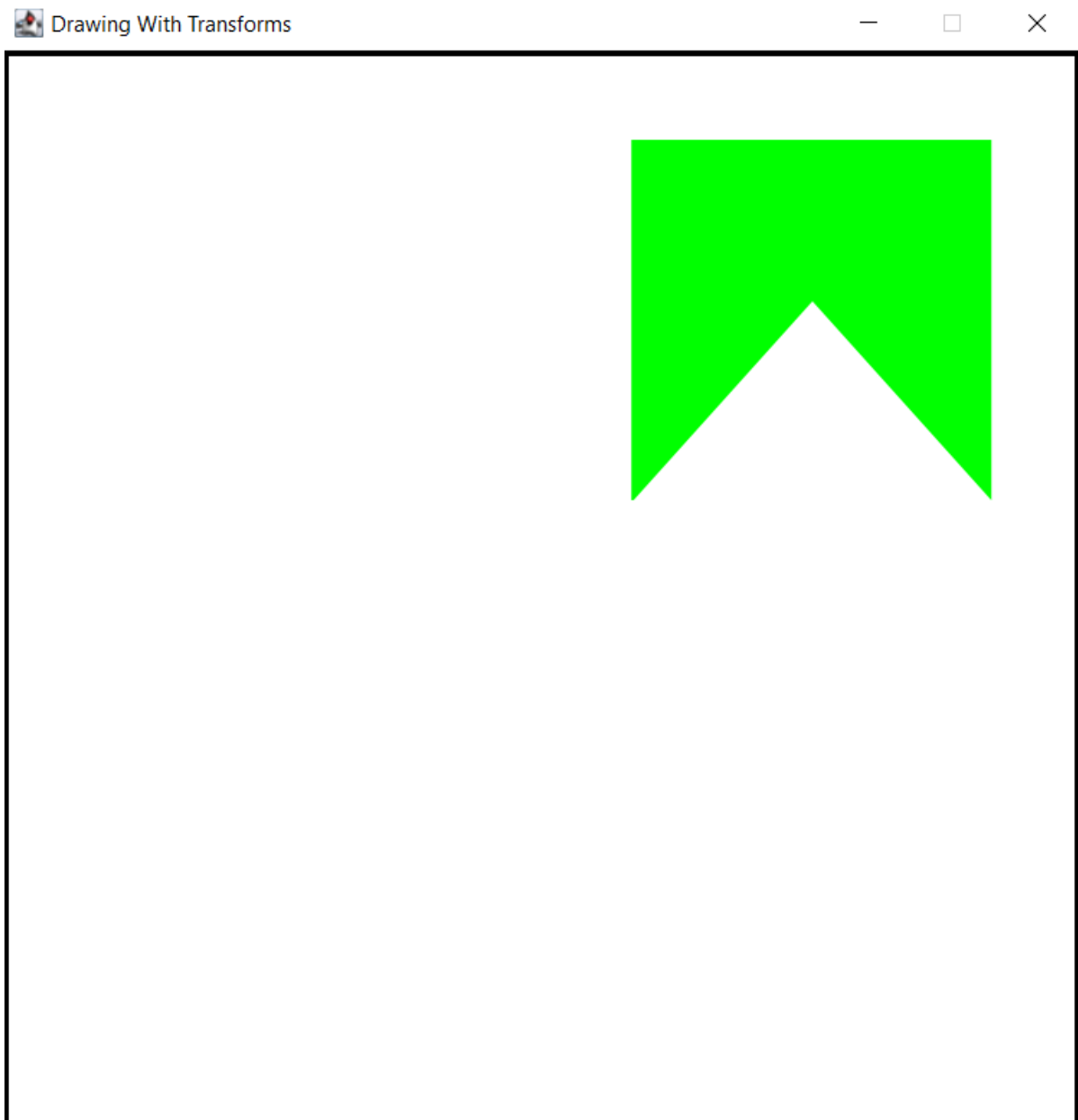
a)







**b)**



#### **4. Wnioski**

Na podstawie otrzymanych wyników można stwierdzić, że:

- Aby wywrzeć małe zmiany w grafice wystarczy małe zmiany w kodzie;
- Figury stworzone w ten sposób można użyć do tworzenia razem różnych kombinacji, gdzie bardziej rozwinięty kod da bardziej zaawansowane figury.