Tarea: Práctica 5

Pizarrón

Instituto Politécnico Nacional

Unidad Profesional Interdisciplinaria

Alumno: Orta Domínguez Tristán Eduardo

Materia: Programación Orientada a Objetos

Profesor: Montes Casiano Hermes Francisco

6 / diciembre / 2020

Desarrollo:

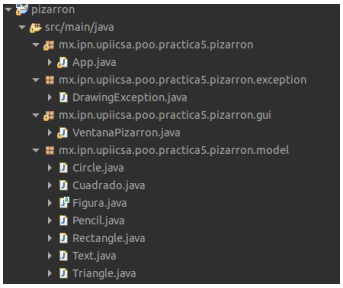
Se comenzó con un proceso similar al realizado en la calculadora, instanciando el panel y los respectivos botones comenzando por el circulo y terminado con lápiz.

```
private void initComponents() {
    setDefaultCloseOperation(WindowConstants.EXIT_ON_CLOSE);
    setResizable(true);
    setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);

    instantiateComponents();
    buildLayout();
    initializeListener();

    setVisible(true);
}
```

Se crea el método pizarrón y se inicializan los diferentes métodos del mouse, ventana figuras de los botones y por último el color del fondo de los botones.



Se crea una clase para los diferentes tipo de figuras que se desean realizar y cada una con un método diferente con ayuda de Graphics 2D en java.