

Grafika Komputer Menggambar Garis Persegi Panjang Oval Menggunakan Java Netbeans

Sunday, November 3, 2019 - Add Comment

Menggambar Garis, Persegi Panjang, Dan Oval


Setiap metode penggambaran memerlukan yang memerlukan parameter *lebar* dan parameter

tinggi, *lebar* dan *tinggi* harus berupa nilai tak negative. Jika tidak, bangun tidak akan tampil.

Metode Penjelasan

METODE	PENJELASAN
Public void drawLine (int x1, int y1, int x2, int y2)	Menggambar sebuah garis antara titik(x1,y1) dan titi (x2,y2).
Public void drawRect(int x, int y, int lebar, int tinggi)	Menggambar sebuah persegi panjang dengan lebar dan tinggi seperti yang di spesifikasikan. Pojok kiri atas persegi panjang beralokasi pada(x,y). hanya garis luar dari persegi panjang yang di gambarkan menggunakan warna objek Graphics.
Public void fillRect (int x, int y, int lebar, int tinggi)	Menggambarkan sebuah persegi terisi dengan warna sekarang dan dengan lebar dan tinggi yang dispesifikasikan. Pojok kiri atas persegi panjang beralokasi pa (x,y).
Public void clearRect (int x, int y, int lebar, int tinggi)	Berguna jika anda ingin menghapus sebagian dari sebuah citra
Public void drawRoundRect(int x, int y, int lebar, int tinggi, int lebarBusur, int tinggiBusur)	Menggambarkan sebuah persegi-panjang dengan pojok-pojok membulat dengan warna sekarang dan dengan lebar dan tinggi terspesifikasi. Parameter lebarBusur dan tinggiBusur menentukan pojok-pojok pembulatan. Hanya garis luar bangun yang di gambarkan.
Public void fillRoundRect(int x, int y, int lebar, int tinggi, int lebarBusur, int tinggiBusur)	Menggambarkan sebuah persegi-panjang terisi dengan pojok-pojok membulat dengan warna sekarang dan dengan lebar dan tinggi terspesifikasi. Parameter lebarBusur dan tinggiBusur

CONTRIBUTE



Jeki Mungkur

View my complete profile

LATEST POSTS

-  7 Jenis Pekerjaan Sampingan Atau Part Time Bisa Mendapat 1-10 Jt/Bulan
-  Inilah : 9 Cara Menurunkan Gula Darah Tinggi
-  Review Teknologi Aplikasi Bergerak | Mobile technology
-  13 Tips bangun pagi untuk kebugaran dan kesehatan
-  cara Pendekatan memasuki Sekolah baru

POPULAR POSTS

-  Aplikasi VideoScribe No Watermark - Membuat Video Tulisan Tangan
-  Membuat Game Snake Dengan Java NetBeans IDE 8.2
-  Membuat Game Puzzle Dengan Java NetBeans IDE 8.2 - games java terbaik
-  Belajar Program JFrame Pada JAVA Netbeans
-  Tutorial Pemrograman java Konversi Suhu GUI



Public void draw3DRect(int x, int y, int lebar, int tinggi, Boolean b)	Menggambarkan sebuah persegi-panjang tiga-dimensi dengan warna sekarang dan lebar dan tinggi terspesifikasi. Pojok kiri atas persegi-panjang berlokasi pada (x,y). persegi-panjang akan tampak membesar jika bernilai b bernilai false .Hanya garis lurus bangun yang digambarkan
Public void fill3DRect(int x, int y, int lebar, int tinggi, Boolean b)	Menggambarkan sebuah persegi-panjang tiga-dimensi terisi dengan warna sekarang dan dengan lebar dan tinggi terspesifikasi. Pojok kiri atas persegi panjang beralokasi pada(x,y). persegi panjang akan tampak membesar jika b bernilai true dan tampak mengecil bila b bernilai false .
Public void drawOval(int x, int y, int lebar, int tinggi)	Menggambarkan sebuah oval dengan warna sekarang dan dengan lebar dan tinggi terspesifikasi. Pojok kiri atas persegi panjang membulat beralokasi pa(x,y).oval menyentuh keempat sisi dari persegi panjang membulat pada titik tengah tiap sisi hanya garis luar bangun yang digambarkan.
Public void fillOval(int x, int y, int lebar, int tinggi)	Menggambarkan sebuah oval terisi dengan warna sekarang dan dengan lebar dan tinggi terspesifikasi. Pojok kiri atas persegi panjang membulat beralokasi pada(x,y). oval menyentuh keempat sisi dari persegi panjang membulat pada titik tenganh tiap sisi.

BLOG ARCHIVE

- February (1)
- January (6)
- December (21)
- November (39)
- October (11)
- December (2)

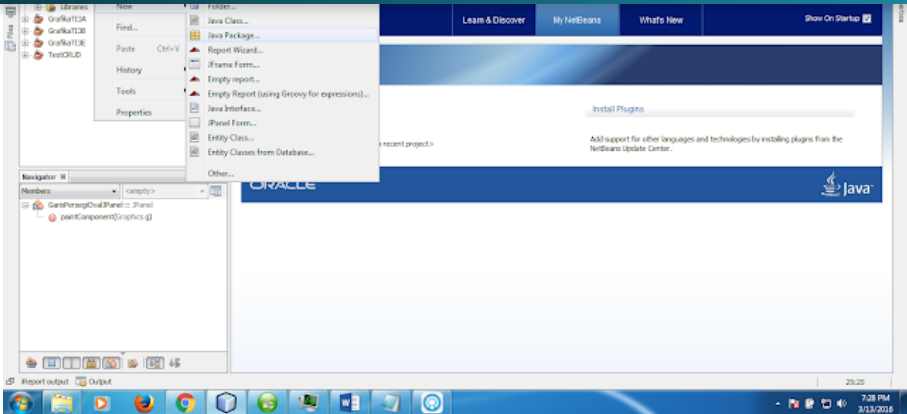
LABELS

- BISNIS (5)
- BLOGGER (17)
- DESAIN GRAFIS (1)
- KESEHATAN (19)
- KULIAH (5)
- MOTIVASI (4)
- PEMROGRAMAN (22)
- PROGRAM DELPHI (1)
- PROGRAM JAVA (20)
- TEKNOLOGI (5)
- TEKNIK INFORMATIKA (3)
- TRAVELING (2)

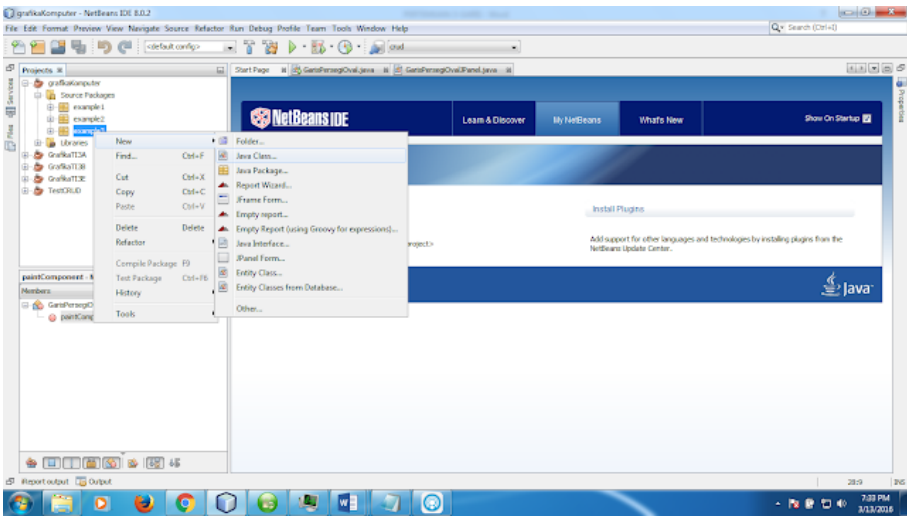
Latihan 3.

1. Dengan menggunakan nama project yang sama tambahkan sebuah package dengan nama **example3** dengan cara klik kanan **source package > new > java package**seperti gambar di bawah.





2. Selanjutnya pada package latihan3 buatlah sebuah class dengan nama class **GarisPersegiOvalJPanel** dengan cara klik kanan **package example3> new > java class** Buat nama Class terserah bebas, Setelah itu isikan Code berikut :



3.

```
6 package example3;
7 import java.awt.Color;
8 import java.awt.Graphics;
9 import javax.swing.JPanel;
10
11 /**
12  * @author nine9
13  */
14 public class GarisPersegiOvalJPanel extends JPanel{
15     public void paintComponent( Graphics g )
16     {
17         super.paintComponent( g ); // memanggil metode paint superkelas
18
19         this.setBackground( Color.WHITE );
20
21         g.setColor( Color.RED );
22         g.drawLine( 5, 30, 380, 30 );
23
24         g.setColor( Color.RED );
25         g.drawRect( 5, 40, 90, 55 );
26         g.fillRect( 100, 40, 90, 55 );
27
28         g.setColor( Color.YELLOW );
29         g.fillRoundRect( 195, 40, 90, 55, 50, 50 );
30         g.drawRoundRect( 290, 40, 90, 55, 20, 20 );
31
32         g.setColor( Color.GREEN );
33         g.draw3DRect( 5, 100, 90, 55, true );
34         g.fill3DRect( 100, 100, 90, 55, false );
35
36         g.setColor( Color.MAGENTA );
37         g.drawOval( 195, 100, 90, 55 );
38         g.fillOval( 290, 100, 90, 55 );
39     } // akhir metode paintComponent
40 }
41
```

4. Selanjutnya tambahkan sebuah class **GarisPersegiOval**dengan cara yang sama di NO .2

```
1 /**
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6 package example3;
7
8
9
10 /**
11  *
12  * @author nine9
13  */
14 public class GarisPersegiOval {
15     |
16 }
17
```

5. Selanjutnya ketikan source code dibawah pada class class **GarisPersegiOval**.





Membuat Objek
Aplikasi bergerak
Dengan JAVA
APPLET


Tutorial
Pemrograman Java
Matematik GUI
Netbeans 8.2

Membuat Game
Snake Dengan Java
NetBeans IDE 8.2

Source Code
Pendataan
Penerimaan
Mahasiswa Baru
Dengan JAVA

o RESPONSE TO "GRAFIKA KOMPUTER MENGGAMBAR GARIS PERSEGI PANJANG OVAL MENGGUNAKAN JAVA NETBEANS"

Enter your comment...

 Comment as: SatuAjaOk (Go ▾)

Sign

Publish

Preview

☐ No

Newer Post

Older Post



```
8 import java.awt.Color;
9 import javax.swing.JFrame;
10
11 /**
12  *
13  * @author nine9
14  */
15 public class GarisPersegiOval {
16     public static void main(String[] args) {
17         JFrame frame =
18             new JFrame( "Menggambar garis, persegi-panjang, dan oval" );
19         frame.setDefaultCloseOperation( JFrame.EXIT_ON_CLOSE );
20
21         GarisPersegiOvalJPanel garisPersegiOvalJPanel =
22             new GarisPersegiOvalJPanel();
23         garisPersegiOvalJPanel.setBackground( Color.WHITE );
24         frame.add( garisPersegiOvalJPanel ); // menambahkan panel pada frame
25         frame.setSize( 600, 210 ); // menetapkan ukuran frame
26         frame.setVisible( true ); // menampilkan frame
27     }
28 }
29
```

6. Selanjutnya klik kanan class *GarisPersegiOval*> *run file* Dan Berikut Outputny :



Itu adalah hasil dari proses pembuatan menggambar garis , persegi panjang dan oval dan saya sengaja membuat tutorial ini karna saya tau betapa susah nya belajar program Java terkusus bagi para mahasiswa , karna saya juga seorang mahasiswa susah sekali mencari atau belajar tentang pembuatan gambar pada java terlebih lagi pada matakuliah **grafika komputer** semoga bermanfaat terimakasih

Selengkapnya dapat dilihat di video dibawah ini



program java,tutorial java,program for java,program with java,pemrograman java,java netbeans