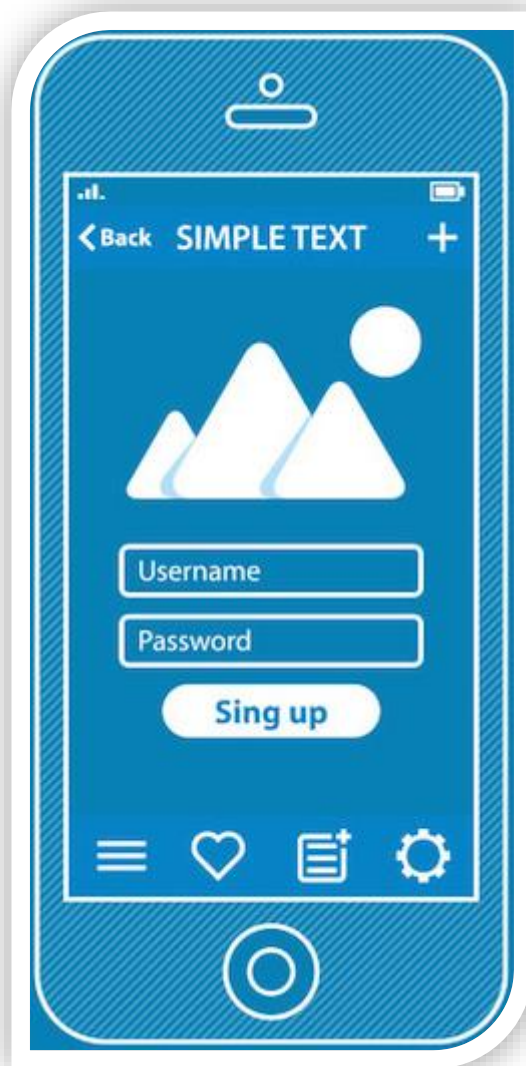


Diseño de Interfaces de Usuario



Nombre: Zabai Armas Herrera

Curso: 4º

Práctica 2. Paneles y gráficos. OpenGL.

Barco Velero (Sailboat).

Base:

- Como se indica en la ficha de práctica, he creado e inicializado todos los componentes del JFrame principal (Fig. 1). Seguido de la configuración de los deslizadores de la vela y el timón. También añadir un icono al JFrame. Finalmente crear la clase para los gráficos 2D del barco (Fig. 2).

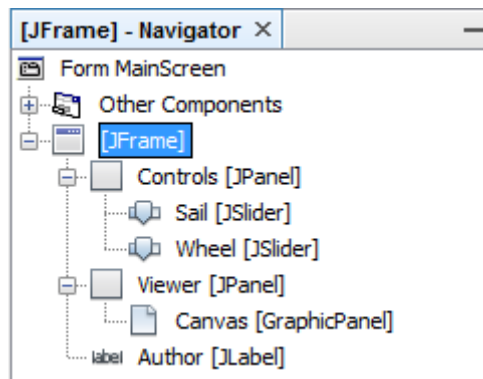


Figura 1: Elementos del JFrame

```
public class GraphicPanel extends JPanel{
    public Double sailAngle = 0.0, wheelAngle = 0.0;
    public boolean sailFocus = false, wheelFocus = false;

    // Puede que como no sea publico dé problemas
    @Override
    protected void paintComponent(Graphics g) {
        super.paintComponent(g);
        Rectangle rect = this.getBounds();
        Graphics2D g2 = (Graphics2D)g;

        // Grosor del pincel y casco del barco
        g2.setStroke(new BasicStroke(3.0f));
        g2.drawOval(100, 100, 100, 200);

        // Dibujar vela
        int x1,x2,y1,y2;
        x1 = 150;
        y1 = 150;
        x2 = x1 + (int) (100.0*Math.sin(sailAngle));
        y2 = y1 + (int) (100.0*Math.cos(sailAngle));

        if(sailFocus){
            g2.setColor(Color.red);
            g2.drawLine(x1, y1, x2, y2);
            g2.setColor(Color.black);
        }else{
            g2.drawLine(x1, y1, x2, y2);
        }
    }
}
```

Figura 2: Clase de gráficos 2D

Capturas:

