

Рисование

Canvas – специальный элемент для рисования, узел графа сцены

GraphicsContext – содержится внутри холста (Canvas), предоставляет инструменты для рисования различных объектов

Методы GraphicsContext (1)

ЛИНИЯ

`void strokeLine (double началоХ, double начало У,
double конецХ, double конецУ)`

(stroke – обводка)

`void lineTo(double x1, double y1)`

ПРЯМОУГОЛЬНИК

`void strokeRect (double верхХ, double верхУ,
double ширина, double высота)`

`void fillRect (double верхХ, double верхУ, double
ширина, double высота)`

(fill – заливка)

Методы GraphicsContext (2)

ЭЛЛИПС

`void strokeOval (double верхХ, double верхУ,
double ширина, double высота)`

`void fillOval (double верхХ, double верхУ, double
ширина, double высота)`

ТЕКСТ

`void strokeText(String строка, double верхХ,
double верхУ)`

`void fillText(String строка, double верхХ, double
верхУ)`

Методы GraphicsContext (3)

void setFill (Paint новая_заливка)

void setStroke (Paint новая_обводка)

void setFont(Font новый_шрифт)

Paint getFill()

Paint getStroke()

Font getFont()

Методы GraphicsContext (4)

void moveTo(double x0, double y0)

void translate(double x, double y)

void rotate(double degrees)

void scale(double x, double y)

void save()

void restore()

Классы параметров внешнего вида ЭЛЕМЕНТОВ

ЦВЕТ

Paint – базовый класс

Color, ImagePattern, LinearGradient,
RadialGradient

ШРИФТ

Font

Font(String name, double size)

static List<String> getFontNames()

static Font font(String family, FontWeight
weight, double size)

Классы 2D элементов

Базовый класс Shape

Линия Line

Круг Circle

Прямоугольник Rectangle