

SWING:MANEJO DE COLORES

Usaremos la clase **Color** que contiene constantes estaticas de campo que son los colores solo contiene los colores basicos pero mediante el constructor de esta clase podemos hacer mas colores

Existe tres metodos principales :Pertenece a la clase **Graphics2D**

setPaint(Color)

setBackground(Color)

setForeground(Color)

SWING:FUENTES

La Clase **Graphics2D** tiene un metodo llamado **setFont(Fuente)** que es para el tipo de fuente

Luego tenemos la clase **Font** que tiene varios constructores uno de ellos es el **Font(tipo,estilo,tamaño)**

Nota! No todos los sistemas operativos o no todos los usuarios tiene el mismo tipo de letra

SWING:AÑADIR IMAGEN

VAMOS A NECESITAR LA CLASE **Image** para almacenar una imagen en una variable de tipo image esta clase tiene dos metodos que son los mas importantes

getWidth() este metodo captura el ancho de la imagen

getHeight() este metodo captura el alto de la imagen

Siguiente clase necesaria **ImageIO** esta clase permite capturar imagenes que se encuentre fuera del programa para eso utilizaremos su metodo **read()** el cual permite leer una imagen que tengas en una carpeta o en una url

NOTA! El metodo **read()** lanza una excepcion

Por ultimo la clase **Graphics** tiene dos metodos:

drawImage() el cual permite dibujar la imagen

copyArea() determina una area y puede copiarla en otra zona

Enlaces:

<https://www.youtube.com/watch?v=z3CGPfjSYN8&list=PLU8oA1HdN5BktAXdEVC LUYzvDyqRQJ2lk&index=63>

Uso:

1º Creamos una variable de tipo **Image**:

```
Private Image image;
```

2º

```
File imagen1 = new File(ruta de la imagen);  
imagen = ImageIO.read(imagen1);
```

Aqui lanza un IOException el cual debemos tratar

3º

Usamos el metodo drawImage este metodo que hay varios uno de ellos es para redimensionar una imagen que es el mas util para una aplicacion como esta