

Práctica XI - Línea dinámica

Hay veces en los que necesitamos mezclar la interfaz gráfica tradicional con una interfaz personalizada. Supongamos por ejemplo que deseamos dibujar una recta que va del punto `(x1, y1)` al punto `(x2, y2)`. Lo que haríamos sería poner cuatro atributos de la clase `JPanel` y sobrescribir su método `paint(Graphics g)` para poder dibujar la línea mediante `drawLine(...)`. Lo siguiente sería proponer métodos públicos llamados `setX1`, `setY1` y así sucesivamente para poder modificar dichos atributos y mover la línea de un lado a otro fuera del panel. Finalmente dichos valores pueden ser obtenidos desde cajas de texto ingresadas por el usuario que manden a llamar respectivamente a cada método.

Problemas

- Crea un `JPanel` en el proyecto.
- Agrega cuatro atributos públicos de tipo entero llamados `x1`, `x2`, `y1`, `y2`.
- Modifica el método `paint` para dibujar una línea del punto `(x1, y1)` al punto `(x2, y2)`.
- Crea un `JFrame` con cuatro cajas de texto `txt_x1` y así sucesivamente y agrega también el `JPanel` que dibuja la línea.
- En el evento `keyReleased` de cada caja ajusta los atributos `x1`, `x2`, `y1`, `y2` según corresponda.
- Cambia la línea a color rojo.