

Práctica X - Dibujando con Graphics

Casi todos los controles de *Swing* pueden sobrecargar el método `paint(Graphics g)` que nos permitirá pintar primitivas y algunas otras cosas sobre el control. Lo más usual es crear un `JPanel` y sobrescribir dicho método para pintar cosas en él.

Pintar un rectángulo sobre un `JPanel`

Para pintar sobre el lienzo (canvas) del `JPanel` debemos crear una clase derivada de `JPanel` en nuestro proyecto dando clic en `JPanel Form...`. Una vez hecho esto recurrimos al código de la clase sobrescribimos el siguiente método:

```
...
public class Hello extends javax.swing.JPanel {
    ...
    @Override
    public void paint(Graphics g) {
        super.paint(g);
    }
    ...
}
```

Esto nos permitirá acceder al objeto de la clase `Graphics` llamado `g`, el cual posee diversos métodos que nos permitirán dibujar primitivas sobre el panel, por ejemplo, para dibujar un rectángulo en la posición `(0, 0)` con `200` pixeles de ancho y `100` de alto:

```
@Override
public void paint(Graphics g) {
    super.paint(g);
    g.drawRect(0, 0, 200, 100);
}
```

Existen otros métodos que nos permitirán trazar arcos, líneas, imágenes o ajustar el color de trazo, de relleno, entre otros.

Problemas

- Crea un `Panel` en el proyecto.

- Agrega al menos 10 rellenos rectángulos en las posiciones y tamaños que desees.
- Crea un `JFrame` y agrega dos veces el panel desde la paleta.
- Cambia el color de cada rectángulo mediante la clase `Color` y el método `g.setColor`.
- Cambia `drawRect` por `fillRect`.



Diplomado de Java - Alan Badillo Salas (badillo.soft@hotmail.com)

Instituto Politécnico Nacional - Centro de Investigación en Computo