

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA
INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
PROGRAMACIÓN II

Nombre del proyecto: Boceto Paint

Código del autor: 202320207

Nombre del autor: Juan David Márquez Pinto

Lenguaje de programación (detalles de versión y requerimiento específicos):

El presente proyecto se realizará con java usando la versión 17 la cual fue lanzada en 2021 lo que nos indica que es un lenguaje moderno que se ha ajustado a los requisitos del sector y gracias a que es un lenguaje de tipo LTS (Long Term Support) se garantiza la longevidad del proyecto a continuación se presentan los requerimientos:

- Interfaz grafica por medio de java Swing en la cual se usarán objetos de tipo JPanel, JButton.
- Mouse.Listener: funciones de la librería awt que permitirán identificar el movimiento del mouse lo cual ayuda a pintar.
- Clase Color para poder implementar colores a la interfaz gráfica.
- Clase Graphics que servirá para dibujar figuras geométricas sencillas

Descripción del proyecto:

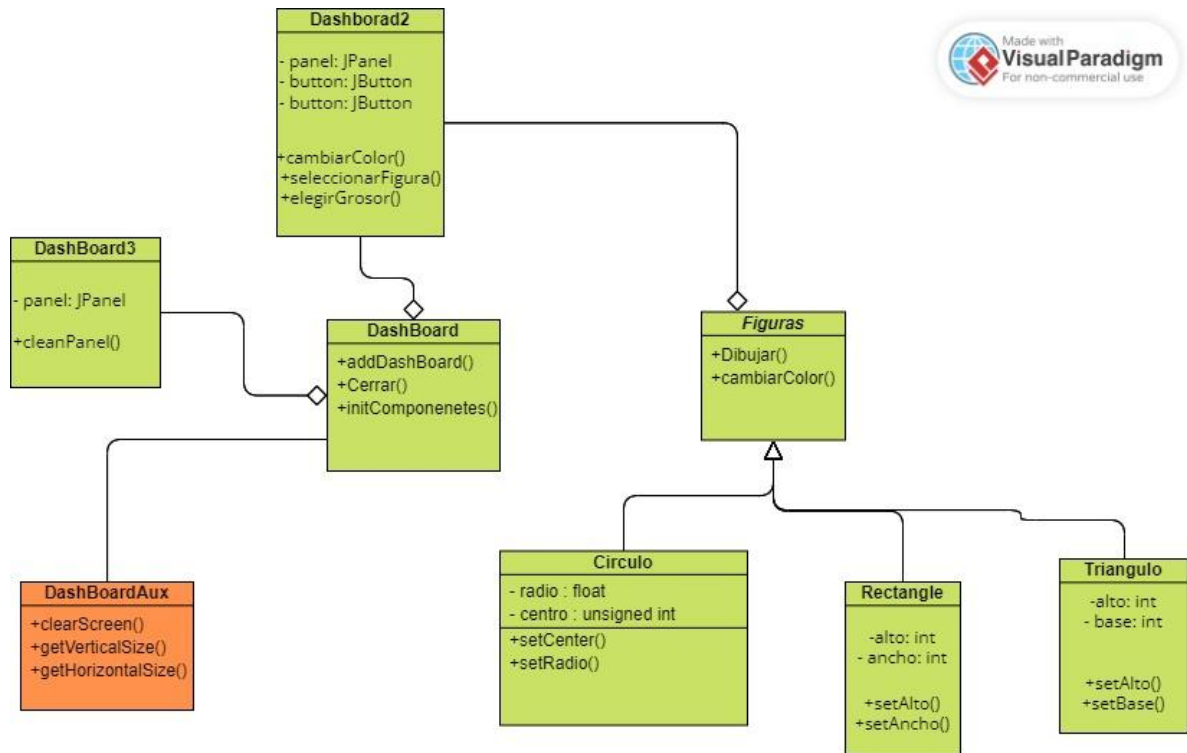
El objetivo del proyecto es desarrollar una ventana en Java que simule las funcionalidades básicas de Microsoft Paint esta ventana le permitirá al usuario el manejo de figuras básicas y a su vez el uso de los colores RGB y negro la cual puede servir para iniciar a personas en el diseño gráfico ya que será una herramienta simple pero que no disguste

Requerimientos:

El presente archivo tiene como objetivo dictaminar las pautas que se seguirán para la interfaz gráfica de Paint

- Se agregará un panel el cual será un lienzo que permitirá al usuario pintar
- Se acomodarán botones que permitan el cambio de colores los cuales serán (Rojo, Verde, Azul y Negro)
- Los objetos se ajustarán a los cambios de tamaño del panel
- Se podrán dibujar Figuras geométricas básicas como lo son: triángulos, rectángulos, cuadrados, círculos y líneas
- Las graficas dibujadas permanecerán constantes cuando se mueva el panel
- El usuario seleccionara el grosor de los trazos entre 3 tipos diferentes

Diagrama GUI:



Observaciones generales que considere pertinente:

El diagrama de clases será modificado a medida que avance le proyecto es un boceto