# Erstellen einer grafische Oberfläche mit eigenem JPanel

**public** **class** Gui **extends** JFrame {}

**public** **class** MoorhuhnPanel **extends** JPanel

Erstellen Sie eine Java-Klasse die von JFrame erbt.  
   
Erstellen Sie eine Java-Klasse die von JPanel erbt.

@Override

**protected** **void** paintComponent(Graphics g) {

**super**.paintComponent(g);

g.drawLine(0, 0, 50, 50);}

**public** **static** **void** main(String[] args){

Gui gui = **new** Gui();

gui.setVisible(**true**);

}

**public** Gui() {

meinPanel = **new** MoorhuhnPanel();

setContentPane(meinPanel);

setDefaultCloseOperation(***DISPOSE\_ON\_CLOSE***);

}

Erzeugen Sie im Standardkonstruktor der Gui ein Objekt des Moorhuhnpanels und setzen sie diese Panel als ContentPane.  
  
Erzeugen Sie ein Objekt der Gui und machen Sie es sichtbar.  
  
Überschreiben Sie die paintComponent()-Methode in der eigenen Panel-Klasse und zeichnen Sie eine Linie.

**public** **static** **void** main(String[] args){

Gui gui = **new** Gui();

gui.setVisible(**true**);

}

**public** Gui() {

meinPanel = **new** MoorhuhnPanel();

setContentPane(meinPanel);

setDefaultCloseOperation(***DISPOSE\_ON\_CLOSE***);

}

**public** **static** **void** main(String[] args){

Gui gui = **new** Gui();

gui.setVisible(**true**);

}

**public** **static** **void** main(String[] args){

Gui gui = **new** Gui();

gui.setVisible(**true**);

}

**public** **static** **void** main(String[] args){

Gui gui = **new** Gui();

gui.setVisible(**true**);

}

# Laden und anzeigen eines Bildes auf einem JPanel

**import** java.awt.Image;  
**import** javax.swing.JPanel;  
  
**public** **class** MoorhuhnPanel **extends** JPanel {

**private** Image img = **null**;

Deklarieren Sie ein Attribut der Klasse Image.  
  
Kopieren Sie das Bild Ihrer Wahl in Ihr Projekt in das entsprechende Package und implentieren Sie anschliessend die Methode zum laden des Bildes.   
  
Rufen Sie die Methode im Konstruktor des Panels auf und

b = getWidth();

h = getHeight();

Graphics2D g2 = (Graphics2D) g;

g2.drawImage(img, 0, 0, b, h,**this**);

**private** **void** ladeImage(){

img = java.awt.Toolkit.*getDefaultToolkit*().getImage("src/D2\_VererbungUndGrafik/hg2.jpg");}

}

ergnzen sie folgenden Code in der paint-Component()-Methode.

Testen Sie ob das Bild angezeigt wird.