

## 1. Estrutura do Projeto:

Adotando o padrão de dois arquivos do repositório, teremos:

- **DrawingPanel.java:** Classe que define e desenha os elementos gráficos no painel.
- **DrawingPanelTest.java:** Classe de teste que cria e exibe o painel.

## 2. Criando o PaineL:

No arquivo `DrawingPanel.java`, definimos a classe `DrawingPanel` que se estende de `JPanel`:

Java

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class DrawingPanel extends JPanel {

    @Override
    protected void paintComponent(Graphics g) {
        super.paintComponent(g); // Chamada do método superclasse

        // Definir cor de fundo vermelha
        g.setColor(Color.RED);
        g.fillRect(0, 0, getWidth(), getHeight()); // Preencher o
painel de vermelho

        // Desenhar o primeiro retângulo azul com texto "Senac"
        g.setColor(Color.BLUE);
        g.fillRect(100, 100, 200, 50);
        g.setFont(new Font("Arial", Font.BOLD, 20));
        g.drawString("Senac", 150, 135);

        // Desenhar o segundo retângulo branco com texto "Curso de
Java"
        g.setColor(Color.WHITE);
        g.fillRect(350, 100, 200, 50);
        g.setFont(new Font("Arial", Font.BOLD, 20));
        g.drawString("Curso de Java", 400, 135);
    }
}
```

## 3. Testando o PaineL:

No arquivo `DrawingPanelTest.java`, criamos e exibimos o painel:

Java

```
import javax.swing.*;

public class DrawingPanelTest {

    public static void main(String[] args) {
        // Criar e configurar o painel
        DrawingPanel panel = new DrawingPanel();
        panel.setPreferredSize(new Dimension(600, 200));
    }
}
```

```
        // Criar e configurar a janela
        JFrame frame = new JFrame("Exemplo de Painei");
        frame.add(panel);
        frame.pack();
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        frame.setVisible(true);
    }
}
```

### **Explicação:**

- A classe `DrawingPanel` estende `JPanel`, permitindo desenhar elementos gráficos personalizados.
- O método `paintComponent` é sobrescrito para desenhar os elementos no painel.
- `g.setColor` define a cor do elemento a ser desenhado.
- `g.fillRect` desenha um retângulo preenchido com a cor definida.
- `g.setFont` define a fonte do texto.
- `g.drawString` desenha o texto na posição especificada.

Obs: fiz a busca da resposta no Gemini, no site

[https://www.onlinegdb.com/online\\_java\\_compiler#](https://www.onlinegdb.com/online_java_compiler#)

Não compilou.