

Space Invaders	Lesson 01	Dibujo de una ventana
clase de ejemplo : <code>com.gamedev.spaceinvaders.Lesson01</code>		

Para dibujar una ventana debes:

- 1) extender la clase [javax.swing.JFrame](#)

```
public class Lesson01 extends JFrame
```

- 2) fijar las cinco propiedades básicas de la ventana (en el constructor de la clase)

- Fijar el título de la ventana

```
setTitle("Space Invaders");
```

- Fijar el tamaño de la ventana

```
setSize(800, 600);
```

- No permitir el cambio de tamaño de la ventana

```
setResizable(false);
```

- Ver la ventana

```
setVisible(true);
```

- Cierre ventana

```
setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
```

- 3) sobrescribir el metodo `paint(Graphics g)`

Este metodo es usado por todos los componentes graficos hijos de `java.awt.Component` y sirve para dibujar el componente mismo, en este caso un `JFrame`.

```
public void paint(Graphics g){
    g.setColor(Color.BLUE);
    g.fillOval(100, 100, 20, 20);
}
```