[Простая](https://www.protechtraining.com/blog) программа для рисования пальцем на экране

В этом примере показано, как использовать метод onDraw () и создать простую программу для рисования. Единственными значимыми файлами являются действия Draw и DrawView.

Draw.java

Это действие создает DrawView и устанавливает его в качестве основного содержимого действия. Он также устанавливает окно без полей.

package com.example;  
  
import android.app.Activity;  
import android.os.Bundle;  
import android.view.Window;  
import android.view.WindowManager;  
  
public class Draw extends Activity {  
    DrawView drawView;  
  
    @Override  
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        // Set full screen view  
        getWindow().setFlags(WindowManager.LayoutParams.FLAG\_FULLSCREEN,   
 WindowManager.LayoutParams.FLAG\_FULLSCREEN);  
        requestWindowFeature(Window.FEATURE\_NO\_TITLE);  
  
        drawView = new DrawView(this);  
        setContentView(drawView);  
        drawView.requestFocus();  
    }  
}

DrawView.java

DrawView это вид. Он слушает события щелчка мыши и рисует точку в том месте, где он был нажат.

package com.example;  
  
import java.util.ArrayList;  
import java.util.List;  
  
import android.content.Context;  
import android.graphics.Canvas;  
import android.graphics.Color;  
import android.graphics.Paint;  
import android.util.Log;  
import android.view.MotionEvent;  
import android.view.View;  
import android.view.View.OnTouchListener;  
  
public class **DrawView extends View implements OnTouchListener** {  
    private static final String TAG = "DrawView";  
  
    List<Point> points = new ArrayList<Point>();  
    Paint paint = new Paint();  
  
    public DrawView(Context context) {  
        super(context);  
        setFocusable(true);  
        setFocusableInTouchMode(true);  
  
        this.setOnTouchListener(this);  
  
        paint.setColor(Color.WHITE);  
        paint.setAntiAlias(true);  
    }  
  
    @Override  
**public void onDraw(Canvas canvas) {  
        for (Point point : points) {  
            canvas.drawCircle(point.x, point.y, 5, paint);**            // Log.d(TAG, "Painting: "+point); **}  
    }**  
  
    public boolean onTouch(View view, MotionEvent event) {  
        // if(event.getAction() != MotionEvent.ACTION\_DOWN)  
        // return super.onTouchEvent(event);  
        Point point = new Point();  
        point.x = event.getX();  
        point.y = event.getY();  
        points.add(point);  
        invalidate();  
        Log.d(TAG, "point: " + point);  
        return true;  
    }  
}  
  
class Point {  
    float x, y;  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return x + ", " + y;  
    }  
}

Результаты

Вы должны увидеть черный экран и уметь рисовать на нем пальцем. Расширьте возможности и наслаждайтесь!