

Zeichnen auf dem Panel

Dass folgende Beispiel zeigt, wie man ein Panel-Objekt als Zeichenfläche verwenden kann.

Leinwand.java

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class Leinwand extends Frame
{
    public Leinwand ()
    {
        setTitle("Leinwand");
        addWindowListener(new TestWindowListener());

        add(new DrawingPanel());

        setSize(500,500);
        setVisible(true);
    }

    class DrawingPanel extends Panel
    {
        public void paint(Graphics g)
        {
            g.setColor(Color.GREEN);
            g.fillRect(20, 10, 50, 50);
            g.setColor(Color.RED);
            g.fillOval(100, 10, 50, 50);
            g.setColor(Color.BLUE);
            g.drawString("Hallo Welt!", 200, 40);
            g.setColor(Color.WHITE);
            g.drawRect(180, 10, 100, 50);
        }
    }

    class TestWindowListener extends WindowAdapter
    {
        public void windowClosing(WindowEvent e)
        {
            e.getWindow().dispose();
            System.exit(0);
        }
    }

    public static void main (String args[])
    {
        new Leinwand ();
    }
}
```

```
}  
}
```

- Führe den Code aus.
- Passe die Zeichnung nach eigenen Vorstellungen an. ¹⁾

¹⁾
Eine Übersicht der Methoden und Möglichkeiten der Graphics Klasse findest du z.b. hier:
https://www.dpunkt.de/java/Referenz/Das_Paket_java.awt/59.html

From:
<https://www.info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:java:awt:zeichnen:start?rev=1583933082>

Last update: **11.03.2020 13:24**

