

Die Klasse Graphics

Die Klasse **Graphics** modelliert einen grundlegenden graphischen Kontext für Component-Objekte und ermöglicht durch einfache Operationen Zeichnungen zu erstellen.

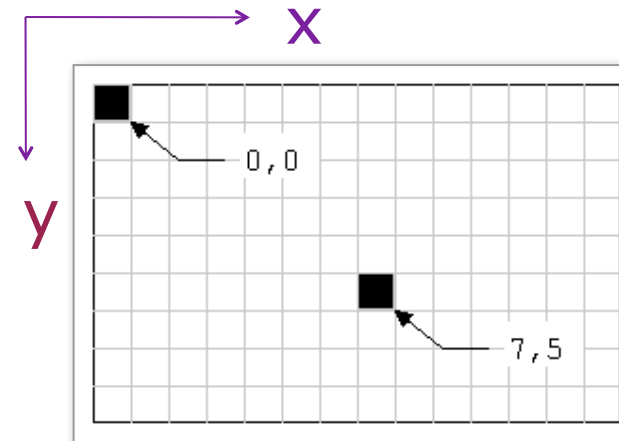
Die **Graphics**-Objekte sind Erweiterungen der abstrakten Klasse Graphics, die durch das Ausgabe-Objekt erst instanziiert werden.

Die Graphics-Objekte speichern zusätzlich den aktuellen Zustand des Ausgabegerätes.

z.B. **Hintergrundfarbe**
Zeichenfarbe
Font
u.S.w.

Zeichenoperationen der Klasse Graphics

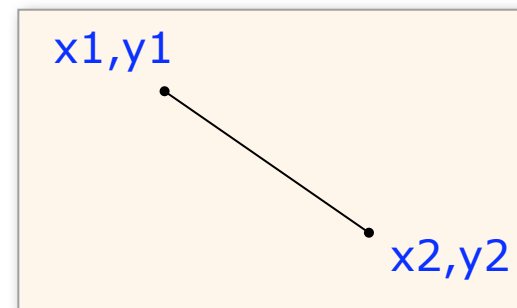
Koordinatensystem



`drawLine (int x1, int y1, int x2, int y2);`

Diese Methode zeichnet eine Linie von dem Punkt (x1, y1)
zu dem Punkt (x2, y2)

0, 0

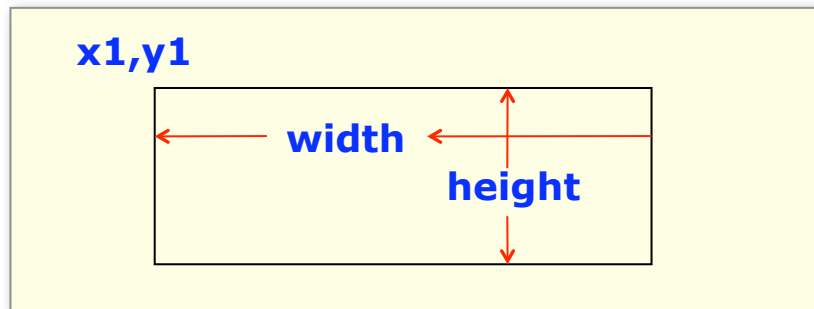


Zeichenoperationen....

`drawRect (x1, y1, width, height);`

Diese Methode zeichnet ein Rechteck

0, 0



`fillRect (x1, y1, width, height);`

füllt das Rechteck mit der
aktuellen Zeichenfarbe

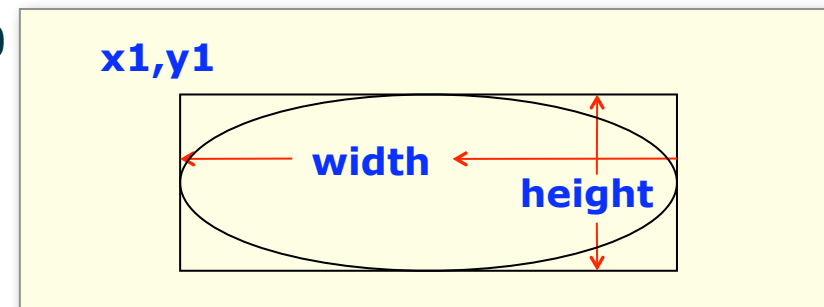
`drawOval (x1, y1, width, height);`

Diese Methode zeichnet ein Oval

0, 0

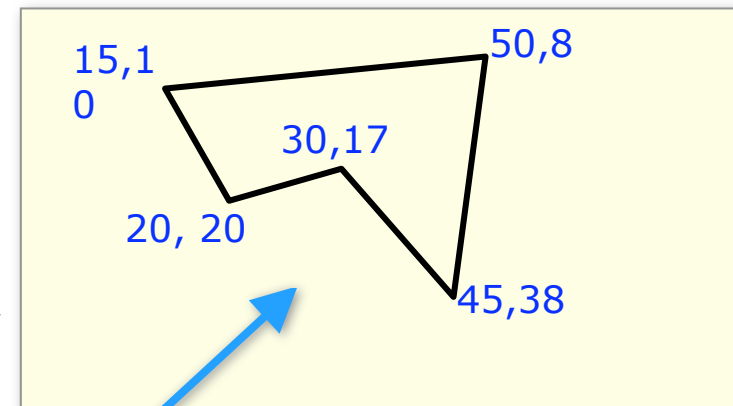
`fillOval(x1, y1, width, height);`

füllt das Oval mit der
aktuellen Zeichenfarbe



Zeichenoperationen der Klasse Graphics

```
int x[] = { 15, 20, 30, 45, 50, 15 };  
int y[] = { 10, 20, 17, 38, 8, 10 };  
int points = x.length;  
Polygon poly = new Polygon(x, y, points);  
poly.addPoint(60, 65);
```



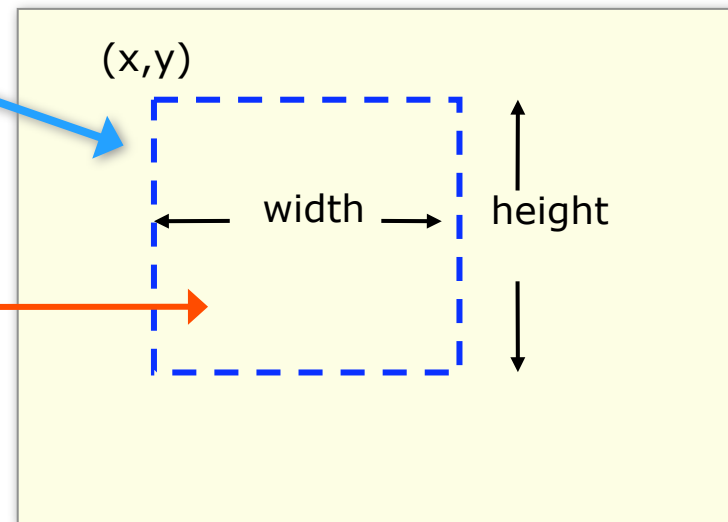
```
drawPolygon( poly );
```

Die Methode `fillPolygon(poly)` schließt das Polygon automatisch, ohne dass ein übereinstimmender Anfangs- und Endpunkt nötig ist.

Zeichenoperationen der Klasse Graphics

`setClip (x, y, width, height);`

Nur ein Bereich wird für
weitere Maloperationen
sichtbar.



`drawString(String str, int x, int y)`

Ein Text wird ab der (x,y)-Position geschrieben