

Doppelpufferung zur Reduzierung des Bildschirmflackerns

Beim Aufruf von `repaint()` wird zunächst `update()` und dann erst `paint()` aufgerufen. Das Überschreiben der `update()`-Methode reduziert das Bildschirmflackern.

```
// Membervariablen
private Image dbImage;
private Graphics dbg;

public void update (Graphics g){

    // Initialisierung des DoubleBuffers
    if (dbImage == null){
        dbImage = createImage (this.getSize().width,
                               this.getSize().height);
        dbg = dbImage.getGraphics ();
    }

    // Bildschirm im Hintergrund löschen
    dbg.setColor (getBackground ());
    dbg.fillRect (0, 0, this.getSize().width, this.getSize().height);

    // Auf gelöschten Hintergrund Vordergrund zeichnen
    dbg.setColor (getForeground());
    paint (dbg);

    // fertig gezeichnetes Bild Offscreen auf dem Bildschirm anzeigen
    g.drawImage (dbImage, 0, 0, this);
}
```