

Zeichnen mit Java

Grundstruktur eines Applets

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;

public class Beispiel extends Applet {

    public void paint(Graphics g){
        // Hier stehen die Ausgabemethoden, z.B.
        g.drawString("Hallo",0,10);
    }

}
```

Farben

```
setBackground(Color.white); // Hintergrundfarbe

g.setColor(Color.green); // Farbe für Zeichnungen auf grün setzen
    oder
Color farbe;
farbe = new Color(0, 255, 0);
g.setColor(farbe);
```

Text

```
g.drawString(text, x, y);
```

Strecke

```
g.drawLine(x1, y1, x2, y2);
```

Polygon

```
int[] xDreieck = {x1, x2, x3};
int[] yDreieck = {y1, y2, y3};
g.drawPolygon(xDreieck, yDreieck, 3); // nur Linie
g.fillPolygon(xDreieck, yDreieck, 3); // ausgefüllt
```

Rechteck

```
g.drawRect(x, y, breite, hoehe); // nur Linie
g.fillRect(x, y, breite, hoehe); // ausgefüllt
```

Oval

```
g.drawOval(x, y, breite, hoehe); // nur Linie
g.fillOval(x, y, breite, hoehe); // ausgefüllt
```

Ausschnitt eines Ovals

```
g.drawArc(x, y, breite, hoehe, anfangswinkel, bogenlaenge); // nur Linie
g.fillArc(x, y, breite, hoehe, anfangswinkel, bogenlaenge); // ausgefüllt
```