
Dessiner

- Utiliser la classe `java.awt.Graphics` qui contient les méthodes de dessin.
- La classe `Graphics` doit être importé pour être connue.
- Dans une applette il suffit de redéfinir la méthode `paint()`

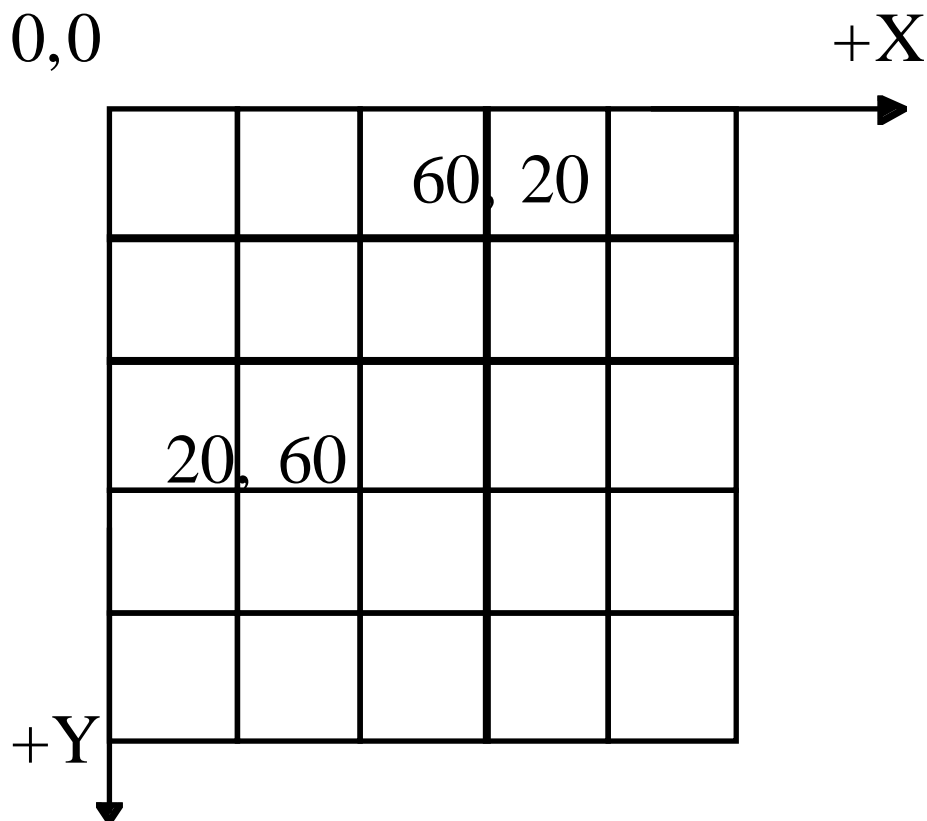
```
import java.awt.Graphics;
```

```
public class Figure extends java.applet.Applet {  
    public void paint(Graphics g) {  
        ...  
    }  
}
```

Feuille de dessin

Applet hérite de `java.awt.Component` un contexte graphique de type `Graphics` qui est la feuille de dessin.

Système de coordonnées entières



`size()` donne la dimension de la feuille, de type `Dimension`

- (0,0) le coin gauche supérieur.
- (0,`Size().width`) le coin droite supérieur
- (0,`Size().height`) le coin gauche inférieur
- (`Size().height`,`Size().width`) le coin droite inférieur

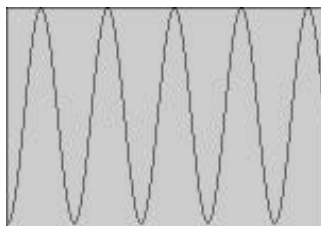
Dessiner une ligne

- Par défaut la feuille est remplie avec une couleur de fond (background)
- On dessine avec la couleur sélectionnée (par défaut le noir).
- Pour dessiner une ligne, il faut spécifier le point de départ de la ligne et son point d'arrivée.

```
public void paint(Graphics g) {  
    g.drawLine(50,25,100,25);  
}
```

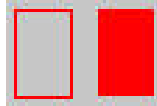


```
import java.awt.Graphics;  
public class Figure extends java.applet.Applet {  
    double f(double x) {  
        return (Math.cos(x/10)+1) * size().height / 2;  
    }  
    public void paint(Graphics g) {  
        for (int x = 0 ; x < size().width ; x++) {  
            g.drawLine(x, (int)f(x), x + 1, (int)f(x + 1));  
        }  
    }  
}
```



Dessiner des rectangles

```
public void paint(Graphics g) {  
    g.drawRect(50,30,20,30);  
    g.fillRect(80,30,20,30);  
}
```



Rectangles aux coins arrondis;

il faut alors ajouter deux paramètres:

- (int) arrondiX: largeur de l'arrondi en x
- (int) arrondiY: hauteur de l'arrondi en y

```
public void paint(Graphics g) {  
    g.drawRoundRect(50,70,20,30,15,15);  
    g.fillRoundRect(80,70,20,30,15,20);  
}
```

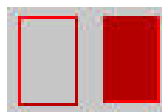


Rectangles en relief

Un paramètre supplémentaire booléen indique:

- false: le rectangle est en relief
- true: le rectangle est en creux

```
public void paint(Graphics g) {  
    g.draw3DRect(50,110,20,30,true);  
    g.fill3DRect(80,110,20,30,false);  
}
```



Polygones

Spécifiés par deux tableaux: coordonnées en x et coordonnées en y.

Le polygone n'est pas automatiquement fermé.
Spécifier le nombre de points à dessiner.

Dessine deux polygones.

```
public void paint(Graphics g) {  
    int listeX[]={50,40,80,100,55};  
    int listeY[]={150,170,200,170,160};  
    int nbrXY=listeX.length;  
    g.drawPolygon(listeX, listeY, nbrXY);  
    int listeY2[]={200,220,250,220,210};  
    g.fillPolygon(listeX, listeY2, nbrXY);  
}
```



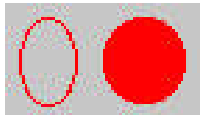
Cercles, ovales, arcs

Les formes ovales sont inscrites dans un rectangle
=> paramètres : x, y, largeur et hauteur.

Cercles => la hauteur doit égaler la largeur.

Dessine deux ovales.

```
public void paint(Graphics g) {  
    g.drawOval(120,30,20,30);  
    g.fillOval(150,30,30,30);  
}
```



Pour dessiner des arcs

Deux paramètres:

- où doit commencer l'arc (en degré),
- sur combien de degrés on doit le dessiner.

```
public void paint(Graphics g) {  
    g.drawArc(120,70,20,30,45,180);  
    g.fillArc(150,70,30,30,45,-150);  
}
```



Gommer, copier

Effacer une zone rectangulaire

```
g.clearRect (x, y, largeur, hauteur);
```

Copier une zone rectangulaire

nouvelle coordonnée (nx, ny)

```
g.copyArea(x, y, largeur, hauteur, nx, ny);
```

Couleurs

- classe Color pour définir et manipuler les couleurs.
- modèle de couleur sur 24 bits, 8 pour chaque couleur fondamentale (rouge, vert, bleu), => 256 x 256 x 256 = environ 16 millions de possibilités.
- le nombre de couleurs effectivement affichées dépend des possibilités du butineur et de l'écran.
- couleurs prédéfinies: white, lightGray, gray, darkGray, red, black, green, blue, yellow, magenta, cyan, pink, orange.
- définir des nouvelles couleurs et étendre la palette avec la méthode Color(R, V, B) valeurs de R, V et G comprises entre 0 et 255 (ou éventuellement entre 0.0 et 1.0), par exemple:

```
Color bleuPale= new Color(0,0,80);
```

Colorier

Méthodes héritées par Applet de la classe Component

définir la couleur de l'arrière plan

```
setBackground(Color)
    setBackground(Color.white)
```

récupérer la couleur du fond.

```
getBackground()
```

imposer une couleur à tous les points déjà dessinés

```
setForeground(Color)
    setForeground(Color.pink) // redessine tout
                               // en rose
```

Méthode de Graphics

redéfinir la couleur courante avec laquelle on dessine

```
setColor(Color)
```

obtenir la couleur courante

```
getColor()
```

Écrire

- La méthode `drawString(String, int, int)` permet de dessiner une chaîne de caractères à partir d'une coordonnée `x,y`.
- La couleur courante est aussi celle qui est utilisée pour écrire les caractères.

```
import java.awt.Graphics;
import java.awt.Color;

public class AppletPolitique extends java.applet.Applet {

    public void paint(Graphics g) {
        g.setColor(Color.black);
        g.drawString("Mon premier applet politisé!", 50,
30);
        g.setColor(Color.blue);
        g.drawString("Liberté", 50, 60);
        g.setColor(Color.white);
        g.drawString("Egalité", 50, 90);
        g.setColor(Color.red);
        g.drawString("Fraternité", 50, 120);
    }
}
```



Les polices de caractères

Pour construire une police, il faut instancier un objet de la classe `Font` et l'initialiser avec les paramètres suivant:

- le *nom* de la police: `Helvetica`, `TimesRoman`, `Courier` sont des types de caractères existant pour tous les bureaux.
- le *style* de caractères: trois constantes sont à disposition: `Font.PLAIN` (normal), `Font.BOLD` (gras), `Font.ITALIC` (italique). Il est possible de spécifier plusieurs styles simultanément en les additionnant.
- la *taille* des caractères: La taille est donnée en points.

Pour définir la police courante de caractères utilisées:

`Graphics.setFont()`

Pour interroger un objet `Font`: `getName()`, `getSize()`, `getStyle()`, `isPlain()`, `isBold()`, `isItalic()`

Exemple multi-polices

```
import java.awt.Graphics; import java.awt.Color;
import java.awt.Font;

public class InterPol extends java.applet.Applet {
    public void paint(Graphics g) {
        Font helvetica14Normal = new
            Font("Helvetica",Font.PLAIN,14);
        Font courier12Gras = new
            Font("Courier",Font.BOLD,12);
        Font timesRoman18Italic = new
            Font("TimesRoman",Font.ITALIC,18);
        Font timesRoman18ItalicGras = new
            Font("TimesRoman",Font.ITALIC+Font.BOLD,18);
        g.setColor(Color.black);
        g.setFont(helvetica14Normal);
        g.drawString("Le même avec emphase!", 50, 30);
        g.setColor(Color.blue);
        g.setFont(courier12Gras);
        g.drawString("Liberté", 50, 60);
        g.setColor(Color.white);
        g.setFont(timesRoman18Italic);
        g.drawString("Egalité", 50, 90);
        g.setColor(Color.red);
        g.setFont(timesRoman18ItalicGras);
        g.drawString("Fraternité", 50, 120);
    }
}
```



Mesures des fontes

Pour effectuer du travail plus précis et plus simple sur la justification des caractères, la classe `java.awt.FontMetrics` donne des informations sur la taille occupée par une chaîne de caractères.

Un objet de `FontMetrics` est créé à partir d'un objet `Font`
p.ex.

```
FontMetrics m = getFontMetrics(g.getFont());
```

Quelques méthodes

<code>stringWidth()</code>	largeur d'une chaîne de caractères donnée
<code>charWidth()</code>	largeur d'un caractère donné
<code>getAscent()</code>	hauteur de la police au dessus de la ligne de base
<code>getDescent()</code>	hauteur de la police en dessous de la ligne de base
<code>getLeading()</code>	espace entre les lignes
<code>getHeight()</code>	hauteur total de la police

Toutes ces méthodes travaillent en points.

Exemple: centrage

```
import java.awt.*;

public class Centrage extends java.applet.Applet {
    Font helvetica18Normal = new
        Font("Helvetica",Font.PLAIN,18);
    public void writeCenter(Graphics g, String s, int
y){
        FontMetrics metriqueCourante =
            getFontMetrics(g.getFont());
        g.drawString(s,
            (size().width
                - metriqueCourante.stringWidth(s)) /2,
            y);
    }

    public void paint(Graphics g) {
        g.setColor(Color.blue);
        g.setFont(helvetica18Normal);
        writeCenter(g, "Le même avec emphase au centre!",
            30);
        writeCenter(g, "Liberté", 60);
        writeCenter(g, "Egalité", 90);
        writeCenter(g, "Fraternité", 120);
    }
}
```

Le même avec emphase au centre!

Liberté

Egalité

Fraternité

MCours.com