

Pertemuan 10

Program Komputer Grafik 1 D

- Membuat program komputer grafik 1 Dimensi

program komputer grafik 1 Dimensi

Disini kita dapat menggambar suatu objek gambaran dengan memanfaatkan dari Elemen-Elemen dalam Komputer Grafik dimesi 1 sehingga menjadi sebuah objek gambar

Beberapa Contoh Objek Gambar

1. Gambar Sederhana Lampu

(Metode Rect, Line, Arc dan Oval)

2. Gambar Sederhana Monitor

(setColor, RoundRect, Rect, Font dan String)

3. Gambar Sederhana icon Smiley

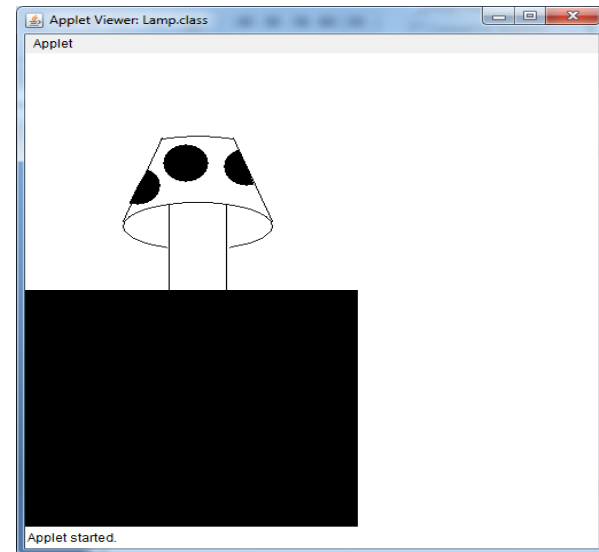
(setFont, String, setColor, Oval dan arc)

Membangun Bidang Geometri Sederhana Lampu

```
import java.awt.*;
public class Lamp extends
java.applet.Applet {
    public void paint(Graphics g) {
        // platform dari objek
        g.fillRect(0,250,290,290);
        // membentuk dasar dari objek
        g.drawLine(125,250,125,160);
        g.drawLine(175,250,175,160);
// bentuk dari objek, tepi atas dan bawah
        g.drawArc(85,157,130,50,-65,312);
        g.drawArc(85,87,130,50,62,58);
        // tirai pada objek, sisi objek
        g.drawLine(85,177,119,89);
        g.drawLine(215,177,181,89);
```

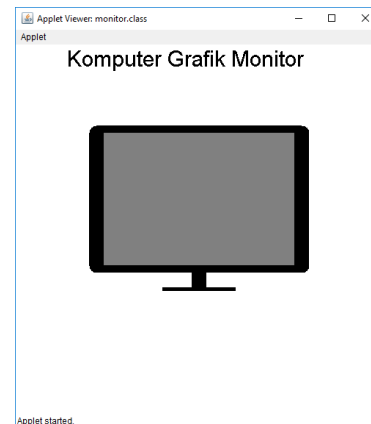
```
// bintang pada tirai objek
g.fillArc(78,120,40,40,63,-174);
g.fillOval(120,96,40,40);
g.fillArc(173,100,40,40,110,180);
```

```
}
}
```



Membangun Bidang Geometri Sederhana Monitor

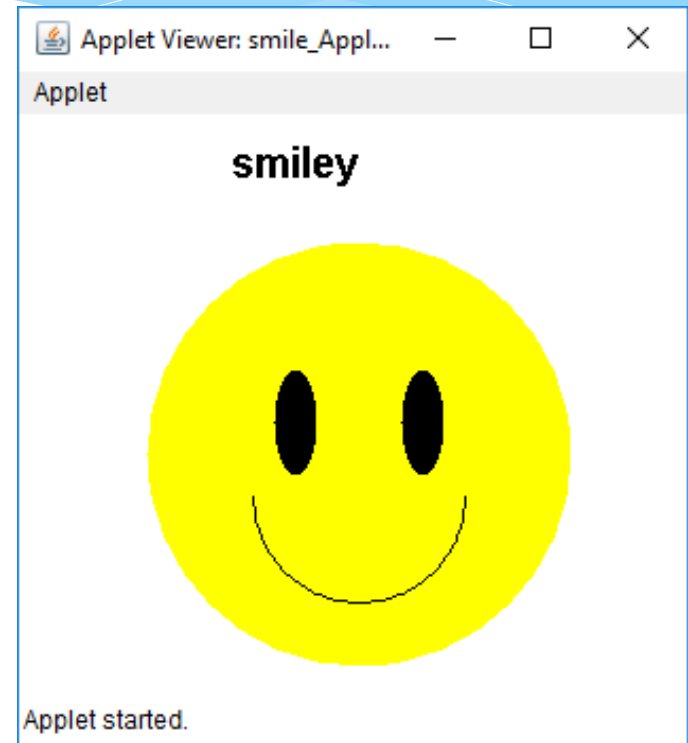
```
import java.applet.Applet;
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class monitor extends Applet {
    public void paint (Graphics x) {
        //dibawah source code Casing
        Monitor
        x.setColor (Color.black);
        x.fillRoundRect
(100,110,300,200,20);
        //dibawah source code LCD Monitor
        x.setColor (Color.gray);
        x.fillRect (120,120,260,180);
        //dibawah ini source code kaki
        monitor
        x.setColor (Color.black);
        x.fillRect (240,310,20,20);
        x.fillRect (200,330,100,5);
        Font f=new Font
("Dialog",Font.PLAIN,30);
        Font r=new Font
("Dialog",Font.PLAIN,30);
        x.setFont(f);
        x.setFont(r);
        x.drawString ("Komputer Grafik
Monitor",70,30);
    }
}
```



```
import java.awt.*;
import java.applet.*;
public class smile_Applet extends Applet {
    public void paint(Graphics g){

        Font f = new Font("Helvetica",
Font.BOLD,20);
        g.setFont(f);
        g.drawString("smiley", 100, 30);
        g.setColor(Color.yellow);
        g.fillOval(60, 60, 200, 200);
        g.setColor(Color.black);
        g.fillOval(120, 120, 20, 50);
        g.fillOval(180, 120, 20, 50);
        g.drawArc(110, 130, 100, 100, 0, -180);

    }
}
```



Latihan

Soal :

1. Buatlah lapangan bola dengan menggunakan metode yang ada di 1 dimensi ?
2. Buatlah Papan catur hitam putih dengan menggunakan metode yang ada di 1 dimensi?

Terima Kasih