

KURS PROGRAMOWANIA W JAVIE

EDYTOR OBRAZÓW

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Paweł Rzechonek

Zadanie.

Napisz aplikację okienkową w technologii *Swing*, którą będzie edytorem obrazów (podobnie jak Windows'owy *Paint*).

Aplikacja powinna składać się z trzech elementów: paska narzędzi (*JToolBar*), z panelu malarskiego (*JPanel*) oraz panelu do szybkiego wyboru aktywnego koloru. Panel malarski i panel do wyboru kolorów umieść w *JSplitPane* i opakuj je dodatkowo w *JScrollPane*.

Edycja graficzna ma polegać na ustawianiu kolorów w pikselach wskazywanych myszką (przez kliknięcie piksela lub ciągnięcie myszki po pikselach na obrazie).

Aby można było łatwo trafiać w poszczególne piksele należy umożliwić użytkownikowi powiększanie obrazu (do 8 razy). Przyciski do powiększania i zmniejszania umieść na pasku narzędzi (umieść ikonki na przyciskach). Na pasku tym umieść również przyciski do przesuwania widoku do krawędzi obrazu (lewej, prawej, dolnej i górnej). Wybór koloru używanego do malowania powinien być możliwy z panela wyboru, na którym należy umieścić kolorowe etykiety (tylko podstawowe kolory) i przycisk uruchamiający *JColorChooser* (dla pozostałych kolorów). Etykiety mają reagować na kliknięcie ustalając nowy kolor pisaka.

Wskazówka.

Jako obrazu użyj obiektu *BufferedImage*.

Uwaga.

Cały program stwórz w środowisku *NetBeans*.