



“Android – Gráficos”

Rogelio Ferreira Escutia



Gráficos



Clase “Canvas”

- La clase “Canvas” representa una superficie donde podemos dibujar.
- Dispone de una serie de métodos que nos permiten representar líneas, círculos, texto, etc.
- Para dibujar en un Canvas se requiere un pincel (Paint) donde definiremos el color, ancho de trazo, transparencia, etc.



Clase “Canvas”

- Inicializar el Canvas:

```
public class MainActivity extends Activity {  
  
    @Override  
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(new EjemploView(this));  
    }  
  
    public class EjemploView extends View{  
        public EjemploView (Context context){  
            super(context);  
        }  
        @Override  
        protected void onDraw(Canvas canvas) {  
            // Aquí vamos a dibujar!!!  
        }  
    }  
}
```



Dibujar Figuras Geométricas

- **drawCircle**
- **drawOval**
- **drawRect**
- **drawPoints**



Dibujar Líneas y Arcos

- **drawLine**
- **drawArc**
- **drawPath**



Dibujar Texto

- **drawText**
- **drawTextOnPath**
- **drawPosText**





Rogelio Ferreira Escutia

***Instituto Tecnológico de Morelia
Departamento de Sistemas y Computación***

***Correo: rogelio@itmorelia.edu.mx
 rogeplus@gmail.com***

***Página Web: http://sagitario.itmorelia.edu.mx/~rogelio/
 http://www.xumarhu.net/***

***Twitter: http://twitter.com/rogeplus
Facebook: http://www.facebook.com/groups/xumarhu.net/***

Programa Mínimo

```
public class EjemploGraficos extends Activity {  
  
    @Override  
    public void onCreate (Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(new EjemploView(this));  
    }  
  
    public class EjemploView extends View {  
        public EjemploView (Context context) {  
            super(context);  
        }  
    }  
  
    @Override  
    protected void onDraw (Canvas canvas) {  
  
        // AQUÍ VAMOS A DIBUJAR  
    }  
}
```

