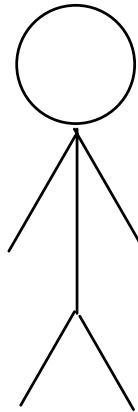


## ESERCIZIO sulle interfacce grafiche - disegno

### Esercizio 1

Si definisca un pannello Java in cui deve essere disegnato un omino stilizzato come in figura:



Definire quali elementi servono e calcolarne la posizione.

Per disegnarli, usare i metodi messi a disposizione dalla classe **java.awt.Graphics** (consultabili nella documentazione).

### Esercizio 2

Personalizzare il disegno a piacere tramite:

- Disegno di accessori (occhi, naso, bocca, cappello, ombrello, ...);
- Inserimento di immagini prese da file;
- Inserimento di immagini prese dal Internet tramite oggetti URL;
- Animazione dell'immagine.