

## Inserire immagini o disegnare con ImageIcon

La classe `javax.swing.ImageIcon` è usata per piccole immagini su bottoni o etichette e per disegnare su qualunque componente di tipo `JComponent`.

Risulta molto semplice **inserire** un'immagine di tipo `ImageIcon` in un bottone o etichetta: ad esempio per inserirla in un componente di tipo `JLabel` basta il seguente codice:

```
ImageIcon icon = new ImageIcon("nome del file comprensivo del percorso");  
JLabel label = new JLabel(icon);
```

// **Inserire** immagini di tipo `ImageIcon` in un componente di tipo `JLabel`

```
import java.awt.*;  
import javax.swing.*;  
  
public class ImageLabel{  
  
    private ImageIcon icon;  
    private JFrame f;  
    private JLabel label;  
    private JPanel p;  
  
    public ImageLabel() {  
  
        icon = new ImageIcon("immagini/verde.gif");  
                                // immagine caricata da file in cartella immagini  
                                // nella stessa sottocartella del bytecode  
  
        f = new JFrame("Visualizzazione Immagine");  
        label = new JLabel(icon);  
        p = new JPanel();  
        p.add(label);  
        f.setContentPane(p) ;  
        f.setSize(300,210);  
        f.setVisible(true);  
        f.setDefaultCloseOperation (JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
    }  
  
    public static void main(String [] args){  
  
        new ImageLabel ();  
    }  
}
```



nb: si può caricare, come per tutte le immagini, da URL

```
String url="http://www.disi.unige.it/person/MoggiE/LI03/lez6/images/verde.gif"  
java.net.URL where = new URL(url);  
ImageIcon anotherIcon = new ImageIcon(where);
```

Per **disegnare** su un componente di tipo `JComponent` si ricorre al metodo `paintIcon` con la seguente sintassi:

```
nomeImageIcon.paintIcon(Component c, Graphics g, int x, int y);
```

### Altri metodi utili:

```
int w = nomeImageIcon.getIconWidth();  
int h = nomeImageIcon.getIconHeight();
```

// **Disegnare** immagini di tipo ImageIcon in un componente di tipo JLabel (che è di tipo JComponent)

```
import java.awt.*;  
import javax.swing.*;
```

```
public class ImageIconLabel{  
    private JFrame f;  
    private MyIcon disegno;  
    public ImageIconLabel() {  
        f = new JFrame("Visualizzazione Immagine");  
        disegno = new MyIcon();  
        f.setContentPane(disegno); // l'etichetta personalizzata è inserita sul muro grezzo  
        f.setSize(300,210);  
        f.setVisible(true);  
        f.setDefaultCloseOperation (JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
    }  
  
    public static void main(String [] args){  
        new ImageIconLabel();  
    }  
} // fine applicazione
```

//classe esterna

```
class MyIcon extends JLabel{ //oppure, più generico, estendendo dalla classe JComponent  
    private ImageIcon icon;  
    public MyIcon(){  
        icon = new ImageIcon("immagini/verde.gif");  
        // cartella immagini in sottocartella con bytecode  
    }  
    public void paintComponent(Graphics g) {  
        super.paintComponent(g);  
        icon.paintIcon(this, g, 5, 5); // disegno posizionato rispetto alla cornice  
    }  
}
```

x = 5 pixel  
y = 5 pixel

