

Leggere testo di input e disegnare la stringa con applicazione GUI e il package swing

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

public class Finestre extends JFrame {
    private MioPanel disegno;
    private Container c;

    public Finestre() {
        super ("Disegna stringa");
        disegno = new MioPanel(); // istanza che eredita da JPanel
        c = getContentPane();
        c.add(disegno);
        setSize (250, 100);
        setLocation (50,50);
        setResizable(true); // con mouse ridimensionabile
        setVisible(true);
        setDefaultCloseOperation (JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

    public static void main(String[] args) {
        Finestre o = new Finestre();
    }
} // fine applicazione

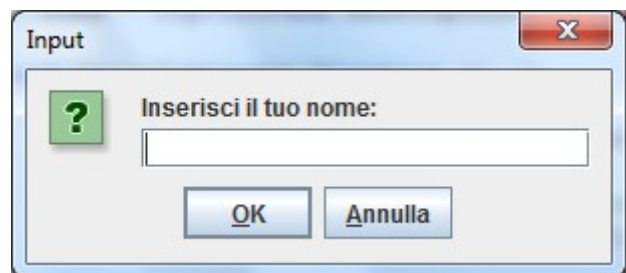
// classe esterna
class MioPanel extends JPanel {
    private String nome="";

    public MioPanel(){

        nome = JOptionPane.showInputDialog("Inserisci il tuo nome: ");

    }

    public void paintComponent(Graphics g) {
        super.paintComponent(g);
        Font f = new Font("Times Roman", Font.BOLD, 20);
        g.setFont(f);
        g.setColor(Color.blue); // testo blue
        g.drawString("Ciao " + nome, 10, 50);
    }
}
```



... avendo digitato Matilde

