

Aufgabe zum Thema „Java 2D“

Implementieren Sie einen einfachen graphischen Editor unter Benutzung von Java 2D.
Der Editor soll über folgende Funktionen verfügen:

1. Zeichnen von geometrischen Primitiven (Linien, Ellipsen, Rechtecke) mit verschiedenen wählbaren Linienarten,
2. Positionierung des zu zeichnenden Primitives per Mausklick,
3. Füllen von Primitiven mit Farben und Texturen,
4. Transformation von Primitiven durch Maus-*Drag*-Aktionen,
5. Einstellung der Renderingparameter.

Achten Sie bei der Realisierung des Editors auf eine modulare Programmstrukturierung zur Gewährleistung der Erweiterbarkeit und Wiederverwendbarkeit.