

j2me中使用颜色和字体 PDF转换可能丢失图片或格式，建议  
阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/461/2021\\_2022\\_j2me\\_E4\\_B8\\_AD\\_E4\\_BD\\_BF\\_c104\\_461616.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/461/2021_2022_j2me_E4_B8_AD_E4_BD_BF_c104_461616.htm) 使用颜色 在J2ME手机开发过程中，需要经常用到颜色来进行绘制，增强程序的表现效果，下面就介绍一下如何使用颜色。由于J2ME技术比较简单，所以没有实现专门的颜色类，而只是使用RGB的概念来代表颜色。这里简单介绍一下RGB的概念，颜色是由红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue)三原色组成的，所以可以使用这三个颜色的组合来代表一种具体的颜色，其中R、G、B的每个数值都位于0-255之间。在表达颜色的时候，即可以使用三个数字来表达，也可以使用一个格式如0X00RRGGBB这样格式的十六进制来表达，下面是常见颜色的表达形式：红色：(255,0,0)或0x00FF0000 绿色：(0,255,0)或0x0000FF00 蓝色：(0,0,255)或0x000000FF 其他颜色也可以通过上面的方式组合出来。知道了颜色的表达方式以后，下面来介绍一下如何在J2ME程序中使用颜色，涉及的方法均在Graphics类中，有以下几个：

1.getColor()：获得当前使用的颜色，返回值是0x00RRGGBB格式的数字。例如：int color = g.getColor(). 其中g为Graphics类型的对象。

2.setColor(int RGB)：设置使用的颜色。例如：g.setColor(0x00ff0000).

3.setColor(int red, int green, int blue) 和上面的方法作用一样，例如：g.setColor(255,0,0). 在设置了Graphics使用的颜色以后，再进行绘制的时候，就可以绘制指定的颜色了。

使用字体 在J2ME手机编程中，可以通过使用字体类Font在低级用户界面中，获得更好的表现效果，那么如何使用Font类呢？首先，由于手机设备的限制，手机中

支持的字体类型很有限，所以在J2ME中只能使用手机支持的默认字体来构造Font类对象。下面是创建Font类的对象时使用的方法：`getFont(int face,int style,int size)`。例如：`Font font = Font.getFont(Font.FACE_SYSTEM,Font.STYLE_BOLD,Font.SIZE_MEDIUM)`。无论哪一个参数，都只能使用系统设置的数值，这些数值具体的大小在不同的手机上可能不同。下面对于其中的三个参数的取值做详细的介绍：`face`参数指字体的外观，其的取值：`FACE_MONOSPACE` 等宽字体 `FACE_PROPORTIONAL` 均衡字体 `FACE_SYSTEM` 系统字体 `style`参数指字体的样式，其的取值：`STYLE_BOLD` 粗体 `STYLE_ITALIC` 斜体 `STYLE_PLAIN` 普通 `STYLE_UNDERLINED` 下划线 `STYLE_BOLD | STYLE_ITALIC` 粗斜体 `STYLE_UNDERLINED | STYLE_BOLD` 带下划线粗体 `STYLE_UNDERLINED | STYLE_ITALIC` 带下划线斜体 `STYLE_UNDERLINED | STYLE_ITALIC | STYLE_BOLD` 带下划线的粗斜体 `size`参数指字体的大小，其的取值：`SIZE_SMALL` 小 `SIZE_MEDIUM` 中 `SIZE_LARGE` 大 通过上面的参数的值，可以组合出你需要的字体对象。下面是一些常用的字体操作：

1. 获得系统的默认字体：`Font font = Font.getDefaultFont()`。
2. 在paint方法内部，假设Graphics参数的名称为g，则获得当前字体的方法是：`Font font = g.getFont()`。
3. 在paint方法内部，假设Graphics参数的名称为g，则设置当前字体的方法是：`g.setFont(font)`。其中font为你构造好的字体对象。
4. 在MIDP2.0中，List可以设置每行的字体格式，方法是：`list.setFont(0,font)`。则上面的代码是将list中的第一行设置为font类

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访

