

```

package com.example.Panel;

import android.app.Activity;
import android.content.Context;
import android.graphics.*;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;

public class MyActivity extends Activity {

    float p=0;
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(new Panel(this));
    }

    class Panel extends View {
        public Panel(Context context) { // Конструктор
            super(context);
        }

        void Risyem(Canvas c){
            Bitmap b=BitmapFactory.decodeResource(getResources(),R.drawable.ic_launcher); // Загружаем
картинку из ресурсов
            Matrix matrix=new Matrix(); // Создаем матрицу преобразований
            matrix.postScale(3.0f, 3.0f); // Масштабируем
            matrix.preRotate(p,b.getWidth()/2, b.getHeight()/2) ; // Поворачиваем
            matrix.postTranslate(400.0f, 300.0f); // перемещаем по координатам X и Y
            c.drawBitmap(b,matrix,null); // Отрисовываем картинку с у четом матрицы

            Paint p1=new Paint(); // Создаем кисть для рисования
            p1.setColor(Color.RED); // Меняем цвет кисти
            p1.setStyle(Paint.Style.STROKE); //только линия окружности
            //p1.setStyle(Paint.Style.FILL); //Закрашивается весь круг
            p1.setPathEffect(new DashPathEffect(new float[]{1, 20, 15, 20,10,30,50,10},0)); // пунктирная
линия
            p1.setStrokeWidth(4.5f); //Толщина линии
            c.drawCircle(200, 200, 100, p1); // рисуем окружность
            //canvas.drawRect(0, 0, 100, 100, mPaint);
            c.drawLine(100,150,900,150,p1); // Рисуем линию
        }
        @Override
        public void onDraw(Canvas canvas){
            Paint p1=new Paint();// Создаем кисть для рисования
            p1.setColor(Color.rgb(100,255,10)); // Меняем цвет
            //p1.setTypeface(Typeface.createFromAsset(getAssets(),"cour.ttf")); //Задаем шрифт
            p1.setTextSize(20);
            canvas.drawText("resolution:"+canvas.getHeight()+"X"+canvas.getWidth(),
                100,100,p1); // Пишем текст на экране ( getHeight() – функция
возвращает высоту экрана, getWidth() – ширину. )

            Risyem(canvas);
            p=(p>360)?0:p+6f; // Увеличиваем угол поворота изображения
            invalidate(); //перерисовать весь холст заново
        }
    }
}

```