

<http://questionbox.jp.msn.com/qa5266962.html>

awt と swing コンポーネントの描画関数の違い。

awt

- Panel や Frame、Canvas を継承して paint メソッドをオーバーライドする。
- update メソッドは、画面のクリアを行う（クリアしたくない場合は、オーバーライドする）
- ダブルバッファリングはプログラマが行う

swing

- JPanel を継承して paintComponent をオーバーライドする。
- paintComponent 内では、super.paintComponent を呼んだ方が無難。
- update メソッドは、画面のクリアを行わない
- コンポーネント側でダブルバッファリングを行う（不要な場合は setDoubleBuffered で設定する）

以下、理由

Swing では、コンポーネントの描画はかなり複雑になっている。AWT では、repaint が呼ばれると、update が呼ばれた後、paint が呼ばれる。が、Swing では、paint 内で更に paintComponent によってコンポーネントが描画され、それから paintBorder でボーダーが描画され、最後に paintChildren によって内包するコンポーネントの描画が呼び出される、という仕組みになっている。