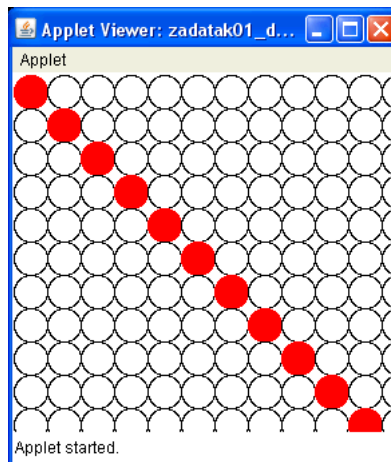


## Zadatak broj 1

Napisati program koji će čitavo platno, od lijevog gornjeg, do desnog donjeg čoška, prekriti krugovima dimenzija 25 puta 25 piksela. Krugovi na dijagonali trebaju biti obojeni.



Rješenje:

```
/*
 *
 * Program koji će čitavo platno, od lijevog gornjeg,
 * do desnog donjeg čoška, prekriti
 * krugovima dimenzija 25 puta 25 piksela. Krugovi na
 * dijagonali trebaju biti obojeni
 */

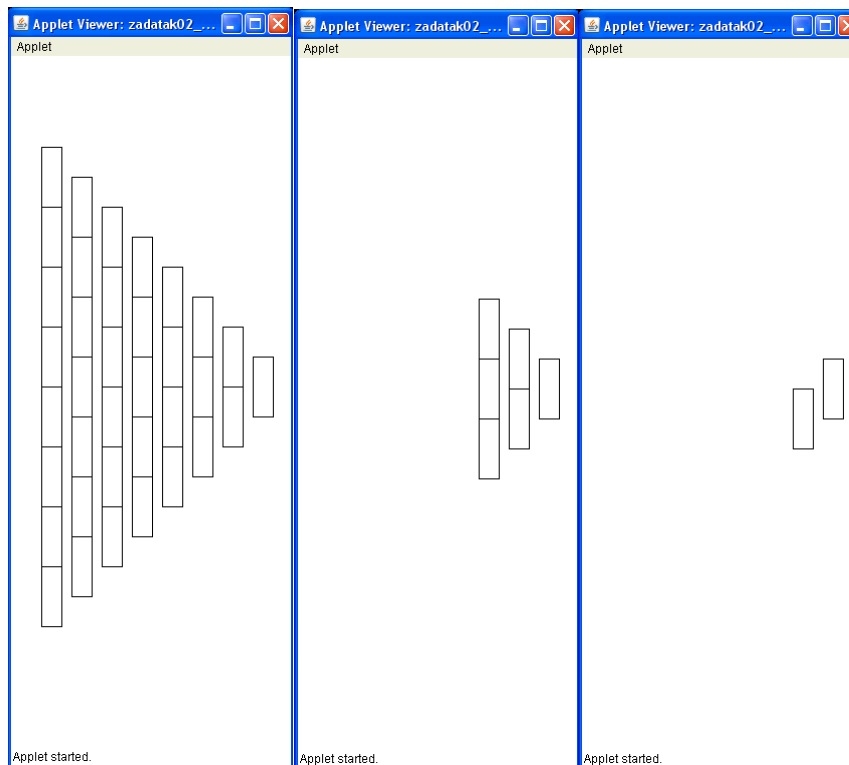
import java.awt.Color;
import acm.graphics.*;
import acm.program.*;

public class zadatak01 extends GraphicsProgram
{
    public void run()
    {
        waitForClick();
        int sirina=0;
        int visina=0;
        sirina=getWidth();
        visina=getHeight();
        int pozicijaX=1;
        int pozicijaY=1;

        while(pozicijaY <= visina)
        {
            while(pozicijaX < sirina)
            {
                G0val prav=new G0val (pozicijaX, pozicijaY, 25, 25);
                if(pozicijaX==pozicijaY)
                {
                    prav.setColor(Color.RED);
                    prav.setFill(true);
                }
                add(prav);
                pozicijaX=pozicijaX+25;
            }
            pozicijaY=pozicijaY+25;
            pozicijaX=1;
        }
    }
}
```

## Zadatak broj 2

Napisati program koji će animirati crtanje piramide pomoću pravougaonika (čije su dimenzije 20 puta 60 piksela), na način koji je dat na slici desno (baza piramide ima 8 pravougaonika).



Rješenje:

```
/*
 *
 * Program koji ce animirati crtanje piramide
 * pomocu pravougaonika (cije su dimenzije 20 puta 60 piksela),
 * na nacin koji je dat na slici (baza piramide ima
 * 8 pravougaonika). Prvi ispisani pravougaonik je pravougaonik na vrhu piramide.
 */

import acm.graphics.*;
import acm.program.*;

public class zadatak02 extends GraphicsProgram
{
    public void run()
    {
        GRect pravoug=new GRect(1,1,20,60);

        while(true)
        {
            for(int j=8;j>0;j--)
                for(int i=9-j;i>0;i--)
                {
                    pravoug=new GRect(j*30,i*60+30*j,20,60);
                    add(pravoug);
                    pause(40);
                }
            pause(340);
            removeAll();
        }
    }
}
```

### Zadatak broj 3

Napisati program koji će na klik miša (pritisne i pusti dugme miša sa kratkim vremenom između) na platno učitati sliku pod imenom sapa.png. Učitana slika treba da bude dimenzija 100 puta 100 piksela. Slika treba da sadrži crtež životinjske šape (skicu šape nacrtati npr. u Photoshopu). Poslije izvršenog klika centar slike treba da bude na poziciji klika, a ne na čošku slike. Omogućiti i to da se učitana slika može pomjerati.

Rješenje:

```
/*
 * Program koji ce na klik mi sa (pritisne i
 * pusti dugme mi sa sa kratkim vremenom izmedu)
 * na platno ucitati sliku pod imenom sapa.png.
 * Uci tana slika treba da bude dimenzija 100 puta
 * 100 piksela. Slika treba da sadrzi crtez zivotinjske
 * sape (skicu sape nacrtati npr. u Photoshopu). Poslije
 * izvrsenog klika centar slike treba da bude na
 * poziciji klika, a ne na cosku slike. Omoguciti i to
 * da se ucitana slika moze pomjerati.
 */

import acm.graphics.*;
import acm.program.*;
import java.awt.event.*;

public class zadatak03 extends GraphicsProgram
{
    public void init()
    {
        addMouseListeners();
    }

    public void mouseClicked(MouseEvent e)
    {
        GImage sapa=new GImage("sapa.png");
        add(sapa, e.getX()-50, e.getY()-50);
    }

    public void mousePressed(MouseEvent e)
    {
        tackaKlika=new GPoint(e.getPoint());
        objekatZaPomjeranje=getElementAt(tackaKlika);
    }

    public void mouseDragged(MouseEvent e)
    {
        if(objekatZaPomjeranje!=null)
        {
            objekatZaPomjeranje.move(e.getX()-tackaKlika.getX(), e.getY()-
tackaKlika.getY());
            tackaKlika = new GPoint(e.getPoint());
        }
    }

    private GPoint tackaKlika;
    private GObject objekatZaPomjeranje;
}


```

