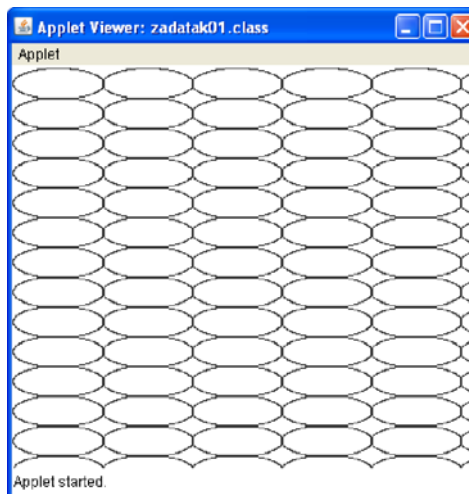


Zadatak broj 1

Napisati program koji će čitavo platno, od lijevog gornjeg, do desnog donjeg čoška, prekriti elipsama dimenzija 75 puta 25 piksel a.



Rješenje:

```
/*
 *
 * Program koji ce citavo platno, od lijevog gornjeg,
 * do desnog donjeg coska, prekriti
 * elipsama dimenzija 75 puta 25 piksel a.
 *
 */

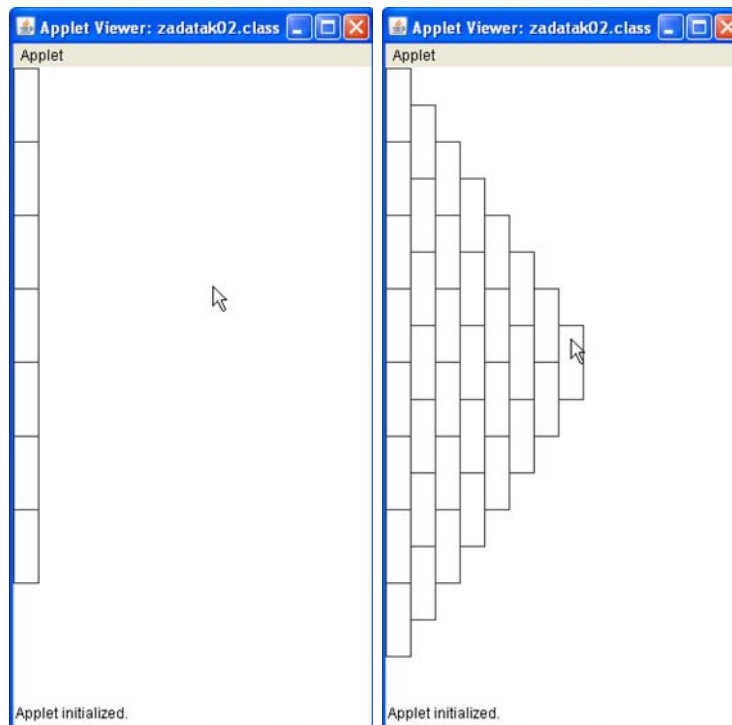
import acm.graphics.*;
import acm.program.*;

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, 75, 25);
                add(prav);
                pozicijaX=pozicijaX+75;
            }
            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 će animirati crtanje piramide
 * pomoću pravougaonika (čije su dimenzije 20 puta 60 piksela),
 * na način koji je dat na slici (baza piramide ima
 * 8 pravougaonika).
 *
 */

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=0;j<8;j++)
                for(int i=0;i<8-j;i++)
                {
                    pravoug=new GRect(j*20,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 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.
 */
```

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

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

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

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

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

    private GPoint tackaKlika;
    private GObject objekatZaPomeranje;
}
```

