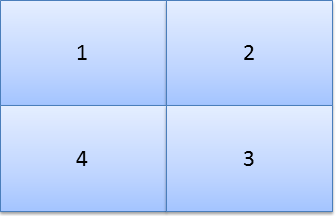
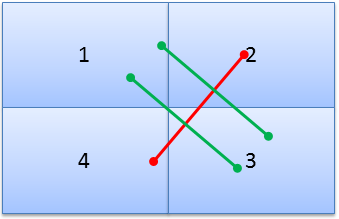
|  |
| --- |
| Teme (utrjevanje)   * raba spremeljivk, aritmetične operacije, vejitve * javaFX |

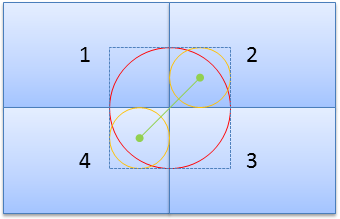
Pri izvedbi nalog izhajate iz demonstracije v datoteki 06\_lav03\_vaja\_02\_fx2.zip. Pred izvedbo preberite vsebovano datoteko README.TXT. Držite se pravila, da v programu ne spreminjate ničesar razen kode v označenem delu izvorne kode znotraj metode **narisiVsebino**. Vse naloge bazirajo na razdelitvi risalne površine na 4 kvadrante, ki zasedajo celoten prostor okvirja:

*(na dani sliki so kvadranti barvani, zaradi lepšega vtisa,..)*

1. Napišite program, ki na zaslon izriše trikotnik, ki je razpet med tremi naključno generiranimi točkami. Pri tem se točke generirajo tako, da slučajno izberete 3 izmed štirih kvadrantov in v vsakem izmed izbranih naključno postavite po eno točko. V primeru, da oglišča trikotnika ni v kvadrantu 4, naj bo trikotnik izrisan v rdeči barvi, če ga ni v 3. V modri barvi, če ni oglišča v 2., potem naj bo rumen, sicer naj bo zelen.



1. V kvadrantu 2 in 4 naključno generiramo po eno točko, nato med njima izrišemo daljico (rdeče), nato daljico razdelimo na 3 dolžinsko enake dele in v točkah združitve posameznih delov razpnemo pravokotnici (zeleno) enakih dolžin, kot je celotna dolžina osnovne daljice. Primer izrisa:



1. Program naključno generira radij krožnice; če krožnico izrišemo s središčem v središču zaslona, mora celotna krožnica biti izrisana znotraj risalne površine. Nato določimo in izrišemo krožnici, ki sta v kvadratu vrisani krožnici. Kvadrat predstavlja četrtino kvadrata osnovni krožnici orisanega kvadrata. Krožnici naj bosta vsebovani v kvadrantih 2,4 oz. 1,3 glede na to ali je razdalja med središči obeh krožnic bližje lihemu ali bližje sodemu celemu številu. Primer izrisa se nahaja desno od besedila.