

# PJC 12

## Zadanie 1

Stwórz aplikację z użyciem SFML, która za każdym razem kiedy naciśnię się prawy klawisz myszy, w miejscu kursora narysuje kwadrat 10x10. Natomiast przy przyciśnięciu lewego kursora myszy pojawi się okrąg o tym samym promieniu.

## Zadanie 2

Stwórz aplikację z użyciem SFML, która będzie stanowić takie okno, że:

- 4 koła o rozmiarach (30x30), każde o innym kolorze, zostaje umieszczone losowo na ekranie.
- Koła poruszają się w dowolną stronę i odbijają się od brzegów.
- Aplikacja po naciśnięciu klawisza ENTER przechodzi do widoku pełnoekranowego.
- Aplikacja po naciśnięciu klawisza ESCAPE wychodzi z widoku pełnoekranowego.