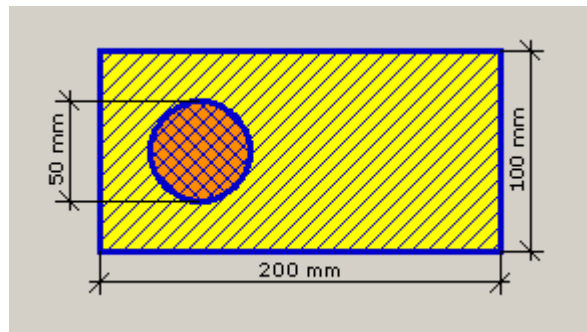


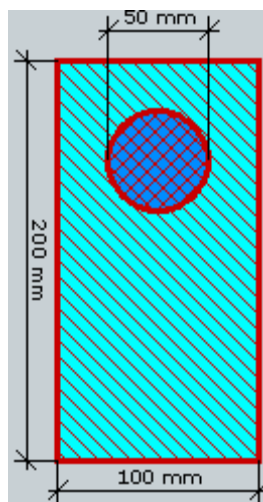
GDI



Sl.1. Prikaz na ekranu

1. Nacrtati pravougaonik veličine 200x100 piksela: (1 poen)
 - a. okvirne linije debljine 3 piksela tamnoplave boje (3 poena)
 - b. ispunjen žutom bojom i šrafurom tamnoplave boje (kao na slici) (3 poena)
2. Nacrtati krug prečnika 50 piksela (2 poena)
 - a. okvirne linije debljine 3 piksela tamnoplave boje
 - b. ispunjen narandžastom bojom i šrafurom tamnoplave boje (kao na slici) (3 poena)
3. Nacrtati kote
 - a. sve linije su crne boje debljine 1 piksel (4 poena)
 - b. tekst se ispisuje fontom Verdana, veličine 12, iznad ili desno od kotnih linija i uvek na sredini intervala čiju meru prikazuje (5 poena)
4. Klikom na površinu ekrana aplikacije izvršiti sledeće: (2 poena)
 - a. formirati bitmapu zarotiravši crtež za 90° u smeru kazaljki na časovniku (ne mora se prikazivati na ekranu) (4 poena)
 - b. zameniti vrednosti crvene i plave komponente svakog piksela bitmape (voditi računa o efikasnosti ove operacije! menjati vrednosti bajtova DIB-a a ne piksele DDB-a) (6 poena)
 - c. snimiti sadržaj u datoteku Saved.bmp (2 poena)

Napomena: Svaki GDI objekat koji ne bude uništen i/ili vraćen na prvobitnu vrednost odnosi po jedan poen!



Sl.2. Saved.bmp