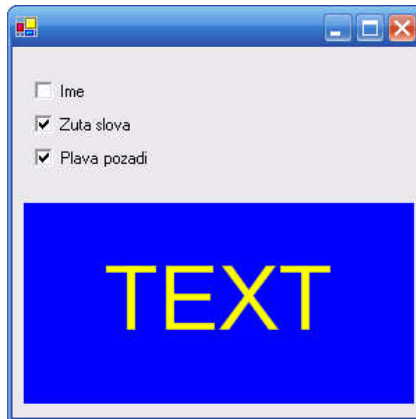
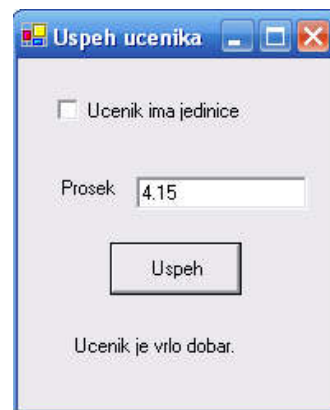
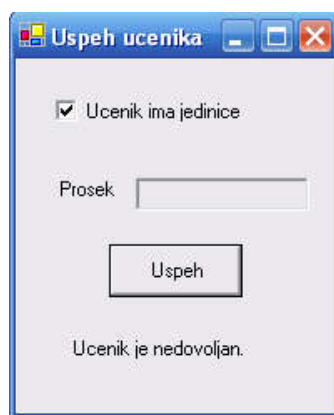


Domaći 2

Zadatak 1 Napisati program u kojem je moguće birati izgled (boja slova, pozadine, sadržaj) obeležja.



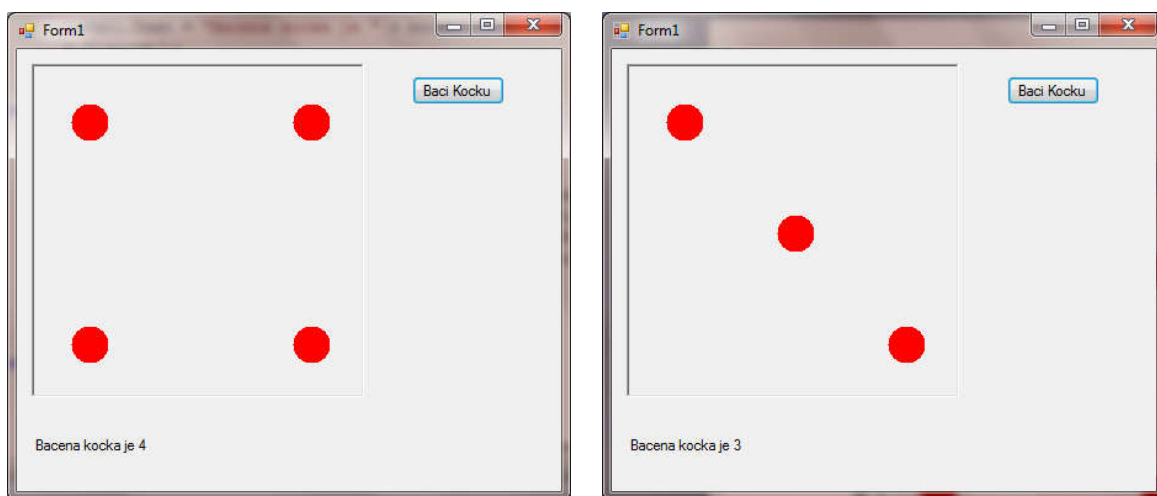
Zadatak 2 Kreirajte aplikaciju koja na osnovu datog proseka učenika i informacije o tome da li učenik ima nedovoljnih ocena, određuje uspeh učenika po sledećem pravilu: ako učenik ima nedovoljnih ocena njegov uspeh je nedovoljan, a ukoliko nema nedovoljnih ocena uspeh se određuje na osnovu prosečne ocene po poznatim pravilima.



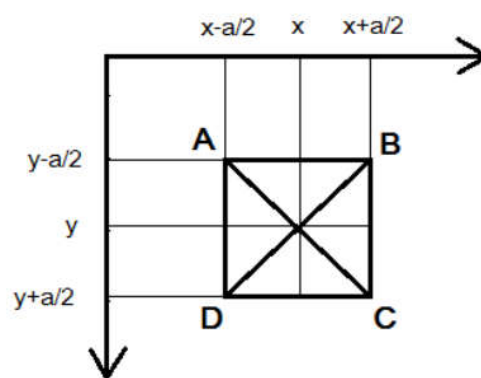
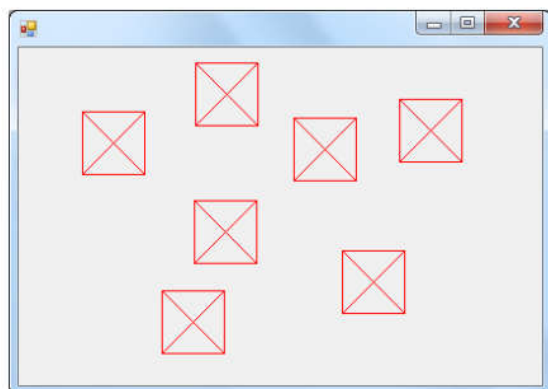
Zadatak 3 Kreirajte aplikaciju u kojoj se crta trougao ili pravougaonik (naizmenično) na polju za prikaz slike.



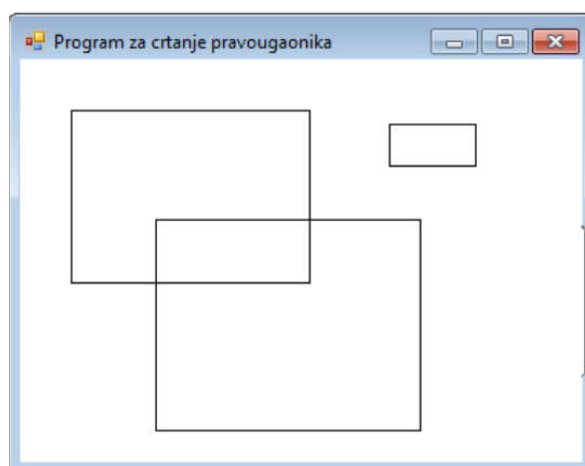
Zadatak 4 Kreirati aplikaciju kojom se simulira bacanje kockice i na pictureBox-u crta kockica a u textBox-u ispisuje dobijena vrednost



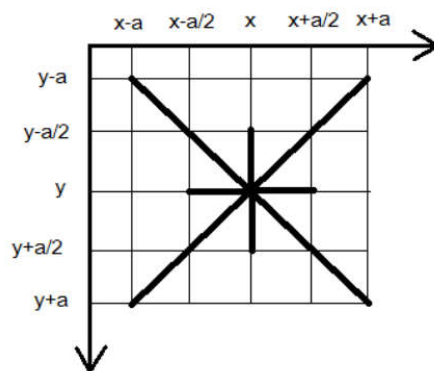
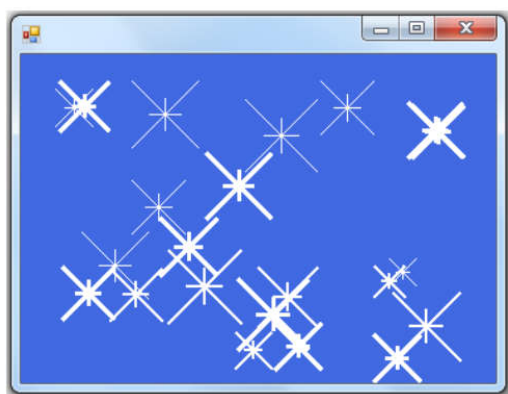
Zadatak 5 Kreirati aplikaciju u kojoj korisnik crta kvadratu (četiri stranice i obe dijagonale na poziciji na kojoj klikne mišem.



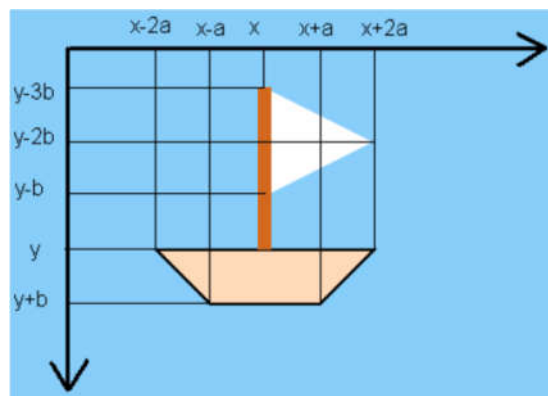
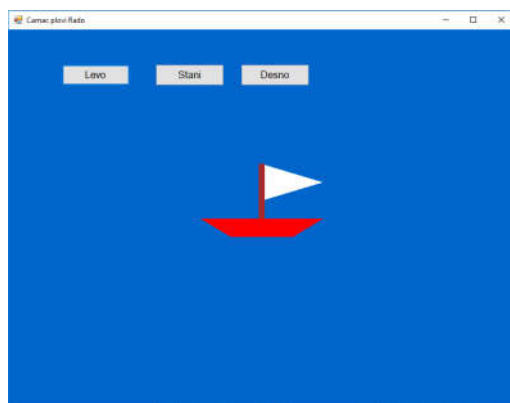
Zadatak 6 Kreirati aplikaciju u kojoj korisnik može da crta pravougaonike tako što pritisne taster miša u jednom temenu jedne dijagonale, a otpusti u drugom.



Zadatak 7 . Kreirati aplikaciju u kojoj pada sneg.



Zadatak 8 Kreirati aplikaciju u kojoj jedrilica plovi.



Zadatak 9 . Kreirati aplikaciju kojom se tačka, definisana pozicijom miša u trenutku kad smo pritisnuli taster miša, spaja počev od gornjeg levo ugla forme sa tačkama gornje i leve ivice forme. Rastojanje dve susedne tačke ivica forme dato je objektom klase TextBox. Spajanje se vrši u pravilnim vremenskim intervalima, i crtaju se samo linije koje su cele u granicama forme. Kraj spajanja je kada otpustimo taster miša.

