## Задание №1 вариант 1

Постановка задачи:

* для изображения указанной в задании фигуры создать класс, реализующий интерфейс *Shape*
* выполнить указанные в задании перемещения указанной фигуры с помощью аффинного преобразования координат
* выполнить рисунок в окне апплета или фрейма с выбранной толщиной границы фигуры, цветом границы и цветом внутренней области (вводить толщину и цвет в качестве аргументов ваших программ или параметров апплета)

Задать движение окружности в окне так, чтобы при касании границы окружность

отражалась от нее с эффектом упругого сжатия

Особенности реализации:

Всё реализовано на платформе JavaFX, поэтому с задачей реализовать интерфейс справиться не представилось возможности. Я просто унаследовал класс и переопределил методы.

**public class** MyCircle **extends** com.sun.javafx.geom.Shape

Для движения был создан класс-нить, который изменял параметры местоположения и вызывал метод перерисовки, который определён в классе MyCircle.

Результат работы программы:

