# Task 1. - Adding a red box to a viewer

```
import inf.v3d.object.*;
import inf.v3d.viewer.*;

public class MyScene {

public static void main (String[] abs) {
    Box b1 = new Box();
    b1.setColor("red");


    Viewer v = new Viewer();
    v.addObject3D(b1);


    v.setVisible(true);
    }

}
```

→ indicra da uvodno (importujemo) sve objekte i metode iz klase

→ deklarišemo klasu

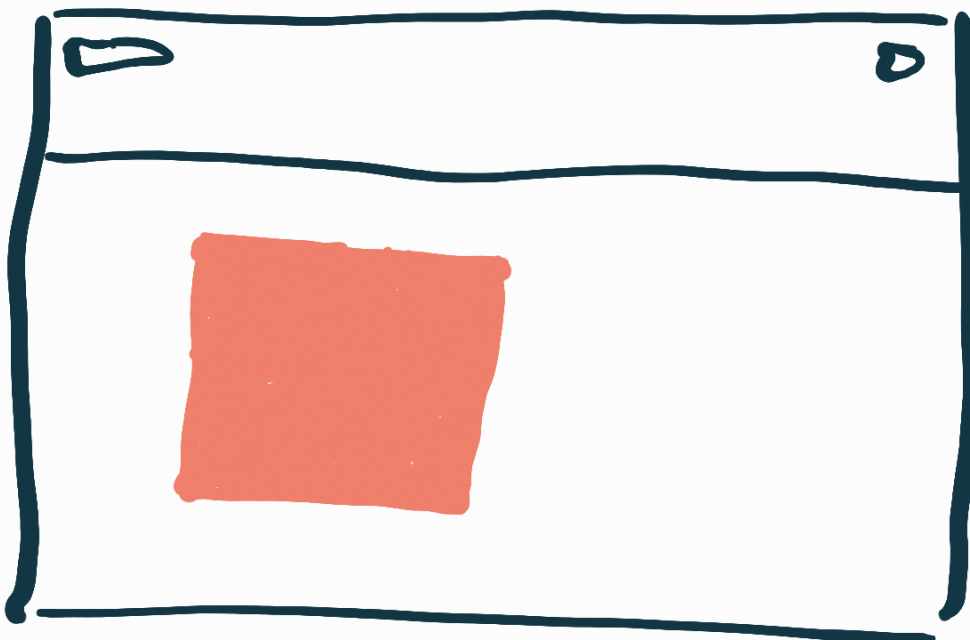deklarišemo main metodu (startnu tačku programa)

deklarišemo objekat box1 tipa Box → bez parametara postavljenja

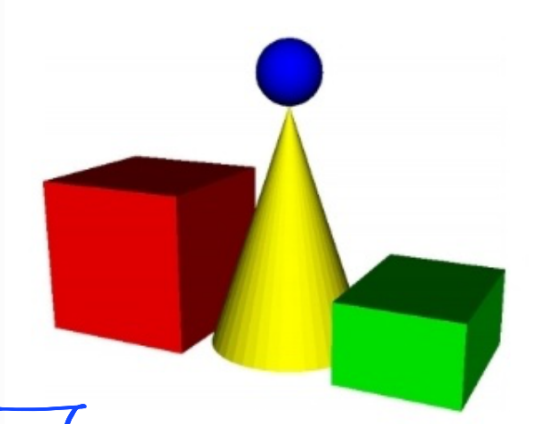→ podesimo boju kutije na crvenu

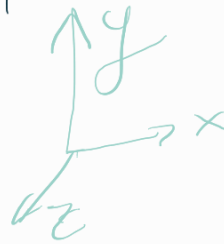→ deklarišemo objekat v tipa Viewer

→ dodajemo objekat b1 u Viewer

# Result :

# Task 2. - Adding other objects ( cone, sphere)

We want to create a scene like this in the viewer

*ivica liqu podesimo*

## Java code:

package chapter 1; → zavisi od paketa koji koristimo, tj. imena (automatski se generiše u Eclipse)

```
import inf.v3d.obj.*;
import inf.v3d.obj.Object3D;
import inf.v3d.view.*;
```
} importujemo potrebne biblioteke

public class AddObjects { → deklariseno klasu (kao i ime file-a)
public static void main (String[] args){ → deklarisemo main metodu

x, y, z → ivice

```
Box b1 = new Box (0.0, 0.0, 0.0);
b1.setSize (4.0, 4.0, 4.0);
                h  W  R → velicina
b1.setColor ("red");
```
} Deklarisemo b1 objekat tipa Box, podesavamo mu poziciju, velicinu, boju

```
Cone cone1 = new Cone ();
cone1.setCenter (6.0, 0.0, 2.0);
                  x    y   z
cone1.setHeight (7);
cone1.setColor ("yellow");
cone1.setRadius (2);
```
} Deklarisemo objekat cone1 tipa Cone, podesmo mu poziciju, visinu, boju, poluprecnik baze

```
Box b2 = new Box (8.0, 0.0, 1.0);
b2.setSize (2.0, 2.0, 2.0);
b2.setColor ("green");
```
} Deklarisemo objekat b2 tipa Box, podesmo velicinu, poziciju i boju (ventila)

```
Sphere sphere = new Sphere(80,0.0,10); → centra
 sphere.setRadius(1.0);
 sphere.setColor("blue");
```
x y z

Deklarišemo objekat sphere tipa Sphere i podesimo poziciju(centra) radius i boju

```
Viewer v = new Viewer();
V.addObject3D (cone1);
V.addObject3D (b1);
V.addObject3D (sphere);
V.addObject3D (b2);
V.setVisible ("true");
  }
}
```

Deklarišemo objekat v typa Viewer i u njega dodajemo objekte kako bi dobili grafički prikaz. Zatim, činimov vidljivim da bi ga prikazali pri pokretanju programa

Dobijeni rezultat je zadovoljavajući, što je vidljivo ako se ovaj JAVA code unese u ECLIPSE.