***Завдання до уроку №27 - 30. JavaFX***

Малюнок і Анімація Морського Світу

Опис завдання:

Створіть програму на Java, використовуючи JavaFX, яка відображає морський світ. Користувачі можуть створювати різних морських тварин, анімувати їх рух та взаємодіяти з ними за допомогою подій.

Кроки:

1. Створіть основне вікно програми.

2. Додайте кнопки або меню для вибору різних видів морських тварин (риби, водорості, медузи тощо).

3. Використовуйте графічні елементи (наприклад, `Shape2D`) для малювання обраної морської тварини.

4. Забезпечте анімацію руху для обраної тварини. Тварина може пливти або рухатися вгору-вниз.

5. Додайте можливість взаємодії з твариною за допомогою обробників подій. Наприклад, коли користувач клікає на тварину, вона може змінювати колір або розмір.

6. Забезпечте можливість видалення тварини з вікна за допомогою відповідної кнопки або дії користувача.

7. Додайте можливість додавання нових морських тварин під час виконання програми.