

- Készítsen egy Kör osztályt, amely egy kört a középpontja koordinátaival és a sugarával reprezentál
 - Egészítse ki a Kör osztályt egy metódussal, amely megállapítja, hogy egy adott pont a kör középpontjától pontosan mekkora távolságra van
 - Készítsen a körhöz egy új konstruktort, amely megadott sugárral, de véletlenszerű középponttal létrehoz egy új példányt
 - Az osztályban legyen metódus, amely megállapítja, hogy egy adott pont benne van-e a körben vagy sem.
 - Készítsen példányt a tesztelésre: Kérje be a felhasználótól egy kör adatait, majd kérjen be pontokat, és mondja meg, ezek benne vannak-e a körben, avagy sem.
-
- Módosítsa a Kör osztályt Céltábla osztállyá úgy, hogy legyen benne metódus, amely egy adott pontnak a központtól való távolsága szerint különböző pontszámokat ad!
 - Ezután készítsen céllövő játékot: Hozzon létre egy véletlenszerű középpontú céltáblát, majd kérjen be a felhasználótól 15 lövést (pontot) és számolja meg, hány pontnyi találata van a felhasználónak az összes lövés után.
 - Minden lövés után segítségül közölje, mekkora volt a lövés távolsága a céltáblától