

- I. [1 pkt.] Utwórz klasę dziedziczącą po klasie `Frame` z pakietu `java.awt`. W konstruktorze tej klasy wywołaj metody `setSize` i `setVisible` ustalające odpowiednio wielkość i wyświetlenie okna. Następnie przesłoń metodę `paint` (definicje sprawdź w dokumentacji) aby wypisywała na konsoli napis “Teraz rysuję”.
- II. [1 pkt.] Napisz aplikację rysującą wypełnione koło, wykorzystaj klasę `java.awt.Graphics`.
- III. [1 pkt.] Zadbaj aby koło było rysowane na środku okna. Poszukaj metod `getWidth()` i `getHeight()`.
- IV. [1 pkt.] Wykorzystaj metodę `setColor(Color)` i konstruktor klasy `Color`, aby rysowane kółko za każdym razem było wypełnione innym kolorem.
- V. [1 pkt.] Utwórz metodę `drawPawieOko` wyrysowującą pawie oko składające się z 10 różnokolorowych kół. *Uwaga: raz określony kolor powinien zostać zapamiętany i wykorzystywany w całym życiu aplikacji.*