Pravila

Rok za predaju je 29.4.2023. u 12:00 sati. Sav kod zadaće predajte na GitHub u repozitorij OS, u mapu OS/zadaca_2.

Zadatak 1 (25). U klasi Screen implementirajte funkciju *drawCircle* koja prima tri cijela broja, x, y i r te na zaslonu crta kružnicu radijusa $r \le 181$ s centrom u (x, y).

Zadatak 2 (25). Prilikom ispisivanja znakova funkcijom *printChar* unutar klase Output može doći do preklapanja teksta ukoliko ispišemo više znakova na istome mjestu, što je vidljivo na sljedećoj slici.

```
Sodentipennpoolatisiandmetenniconsectetur adipiscing elit Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
```

Spriječite preklapanje znakova tako da se prije ispisa znaka pripadni pikseli obojaju bijelom bojom.

Zadatak 3 (20 + 25 + 5). Napišite interaktivni program u kojem korisnik može kontrolirati blok iz igre Tetris oblika slova L. Program mora omogućavati:

- a) Pomicanje bloka u sva četiri smjera koristeći strelice (arrow keys) na tipkovnici.
- b) Rotacija bloka za 90° u smjeru kazaljke na satu pritiskom na tipku *R*.
- c) Završetak izvršavanja programa pritiskom na tipku ESC.