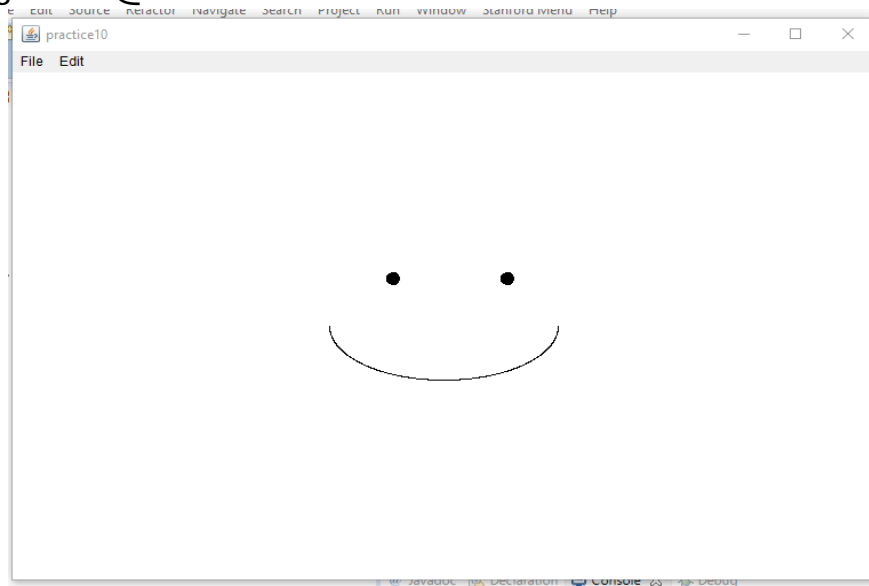
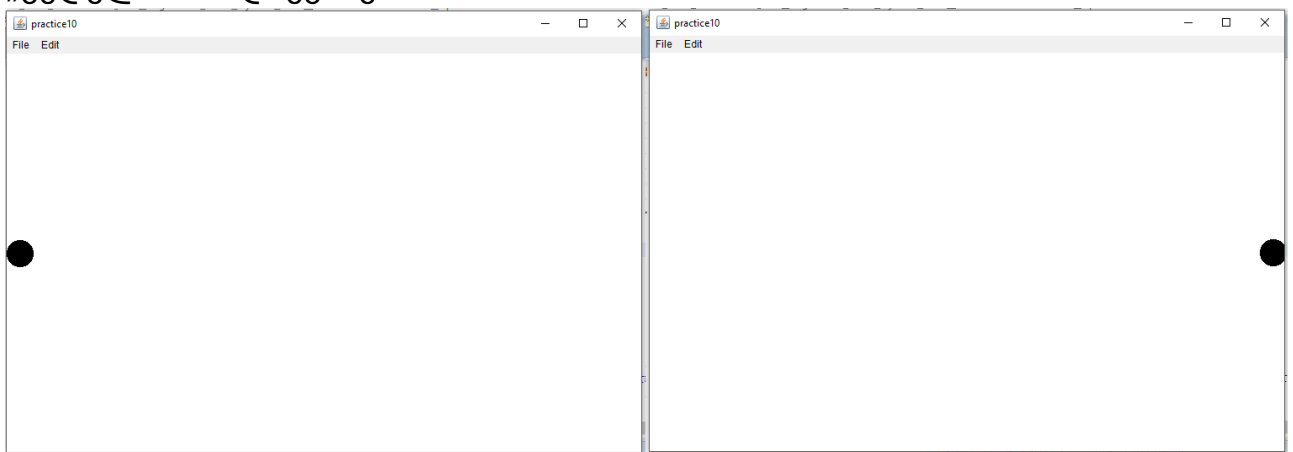


# სემინარი 10

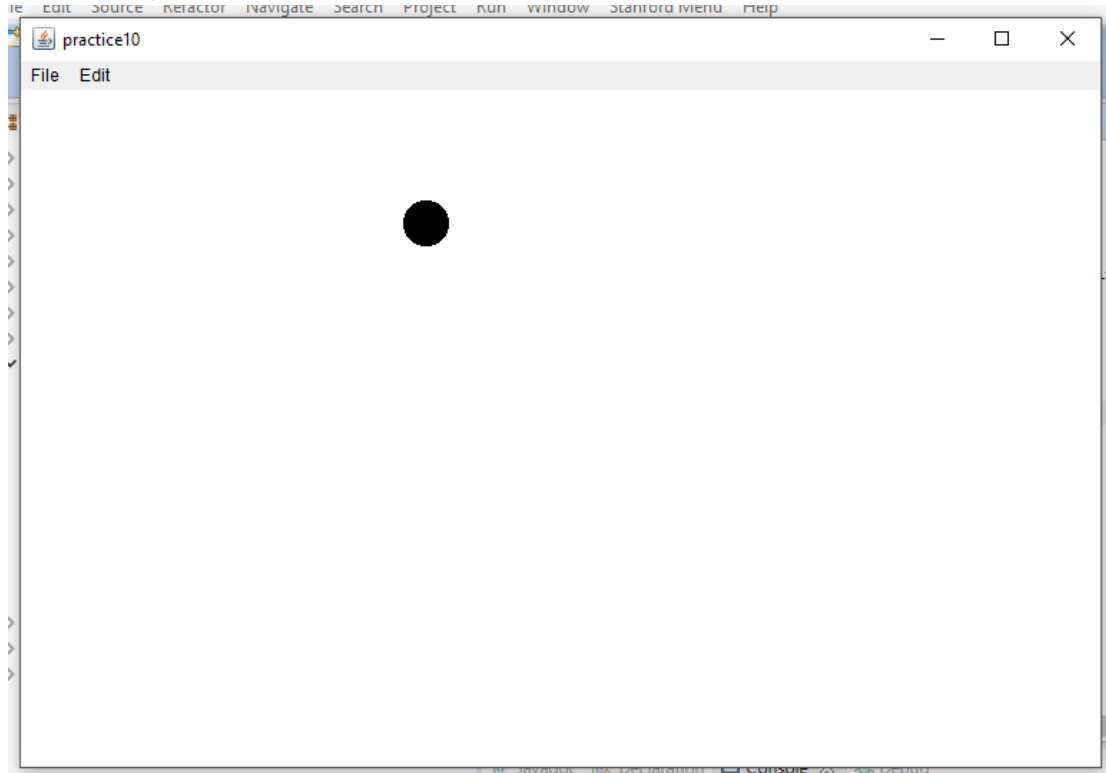
1. GraphicsProgram-ში დაწერეთ მეთოდი, რომელიც კანვასის ცენტრში დახატავს სმაილს.



2. დაწერეთ მეთოდი, რომელიც დახატავს კანვასის მარცხენა მხარეს ბურთს, და ამოძრავებს ამ ბურთს მარჯვნივ, სანამ მარჯვენა „კედელს“ არ დაეჯახება.



3. დაწერეთ მეთოდი, რომელიც დახატავს ბურთს კანვასის ცენტრში, და ამოძრავებს ამ ბურთს, ვერტიკალური და ჰორიზონტალური მიმართულებით, კედლებთან შეჯახებისას კედლებმა ბურთი უნდა აისხლიტოს. ბურთმა უნდა იმოძრაოს, ვიდრე პროგრამას ხელით არ გამოერთავთ.



აქ არ ჩანს, მაგრამ სიტყვაზე შენდეთ, მოძრაობს.