



Pravila

Rok za predaju je 4.4.2023. u 12:00 sati. Sav kod zadaće predajte na GitHub u repozitorij OS, u mapu OS/zadaca_3.

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



```
Bedentipennpāolabisiāndnebnñēnsetēēhūuadēpēcīngtēēluptatem
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur 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:

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