

1. Grafický editor

- a. Vytvořte program na kreslení jednoduchých grafických objektů (např. bod, úsečka, obdélník a další, které vymyslíte) ovládaný pomocí myši (stisknutím levého tlačítka myši se umístí počáteční bod objektu a jeho druhým stisknutím koncový bod). Na okraji pracovní plochy se bude nacházet nástrojová lišta s nabídkou nástrojů (banka 11). **10 bodů za každý funkční nástroj**
- b. Aktuálně používaný nástroj bude zvýrazněný. **10 bodů**
- c. Barvu objektu bude možné vybrat z palety s nabídkou barev. **10 bodů**
- d. Počáteční a koncový bod objektu se nebude zadávat dvěma stisky levého tlačítka myši, ale jejím tažením. Tzn. začátek objektu bude na místě stisku levého tlačítka myši, konec bude na místě kde se toto tlačítko pustí. **20 bodů**
- e. Pokud nebude stanoven koncový bod, vytvářený objekt se bude průběžně zobrazovat podle aktuální pozice myši. **20 bodů**