

Zadanie A - treść zadania wraz z punktacją

3. Używając funkcji biblioteki GDI (GDI+) należy narysować ostatnią cyfrę numeru indeksu składającą się z 2 wielokątów wypełnionych różnymi kolorami (łącznie powinno być co najmniej 12 wierzchołków). Do rysowania użyć funkcji Polygon. Utworzyć tło dla litery za pomocą funkcji Pie (koło złożone z 3-4 wycinków w różnych odcieniach czerwieni).
4. Narysować wypełnioną na fioletowo tarczę herbową o zadanym kształcie złożonym z krzywych Beziera, w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu: 0,1 - samochód sedan, 2,3 - głowa kota, 4,5 - bumerang, 6,7 - tarcza herbowa jak w godle państwowym, 8,9 - kropla wody (używając PolyBezier). Zaznaczyć punkty definiujące krzywe (używając Ellipse).
5. Umożliwić skalowanie cyfry w poziomie i w pionie z wykorzystaniem myszki (można wykorzystać meldunek WM_MOUSEMOVE).
- 5.5. Umożliwić płynną animację cyfry wraz z tłem polegającą na okrążaniu punktu wyznaczającego środek okna po okręgu zgodnie z ruchem wskazówek zegara (można wykorzystać meldunek WM_TIMER).

Zadanie B - treść zadania wraz z punktacją

3. Używając funkcji biblioteki GDI (GDI+) należy narysować pierwszą literę nazwiska składającą się z 2 wielokątów wypełnionych różnymi kolorami (łącznie powinno być co najmniej 12 wierzchołków). Do rysowania użyć funkcji Polygon. Utworzyć tło dla litery za pomocą funkcji Pie (kolorowe koło złożone z 3-4 różnokolorowych wycinków).
4. Narysować wypełnioną na pomarańczowo tarczę herbową o zadanym kształcie złożonym z krzywych Beziera, w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu: 0,1 - gruszką, 2,3 - ryba, 4,5 - tarcza herbowa jak w godle państwowym, 6,7 - gitara, 8,9 - serce (używając PolyBezier). Zaznaczyć punkty definiujące krzywe (używając Ellipse).
5. Umożliwić chwytanie i przeciąganie punktów z wykorzystaniem myszki, a tym samym zmianę kształtu krzywych (modyfikacja ma się odbywać w trakcie przeciągania przy wykorzystaniu meldunku WM_MOUSEMOVE).
- 5.5. Umożliwić płynną animację pierwszej litery nazwiska wraz z tłem polegającą na przemieszczaniu się po obszarze okna w początkowo losowym kierunku i odbijaniu się od krawędzi okna (można wykorzystać meldunek WM_TIMER).

Zadanie C - treść zadania wraz z punktacją

3. Używając funkcji biblioteki GDI (GDI+) należy narysować pierwszą i drugą literę imienia. Każda powinna składać się z co najmniej 3 wielokątów wypełnionych różnymi kolorami (łącznie powinno być co najmniej 12 wierzchołków). Do rysowania użyć funkcji Polygon.
4. Narysować wypełnioną na szaro tarczę herbową o zadanym kształcie złożonym z krzywych Beziera, w zależności od ostatniej cyfry numeru indeksu: 0,1 - usta, 2,3 - nabój karabinowy, 4,5 - czaszka, 6,7 - jajko, 8,9 - grzyb (używając funkcji PolyBezier). Zaznaczyć punkty definiujące krzywe (używając funkcji Rectangle).
5. Umożliwić chwytanie i przeciąganie litery wraz z tłem z wykorzystaniem myszki w celu odpowiedniego jej umiejscowienia względem tarczy herbowej (można wykorzystać meldunek WM_MOUSEMOVE).
- 5.5. Umożliwić płynną animację: litera wraz z tłem i tarczą herbową powinna okrążać punkt wyznaczający środek okna po bokach kwadratu zgodnie z ruchem wskazówek zegara (można wykorzystać meldunek WM_TIMER).