

# Grafika Komputerowa - biblioteka XLib

## Zadanie A

1. Używając funkcji biblioteki XLib należy narysować inicjały (pierwsze litery imienia i nazwiska) w postaci wypełnionych konturów z brzegiem w innym kolorze. Dokładnie jeden z narożników powinien być zaokrąglony. (3 punkty)

Zadania dodatkowe:

2. Płynne obracanie każdej z liter za pomocą myszki. (1 punkt)
3. Płynna animacja - przesuwanie się inicjałów w losowym kierunku po naciśnięciu klawisza. (1 punkt)

## Zadanie B

1. Używając funkcji biblioteki XLib należy narysować dwie pierwsze litery nazwiska w postaci wypełnionych konturów z brzegiem w innym kolorze. Dokładnie jeden z narożników powinien być zaokrąglony. Jedna z liter powinna znajdować się wewnątrz drugiej. (3 punkty)

Zadania dodatkowe:

2. Płynna regulacja wielkości każdej z liter. (1 punkt)
3. Płynna animacja – podążanie liter za kursorem myszki. (1 punkt)

## Zadanie C

1. Używając funkcji biblioteki XLib należy narysować dwie ostatnie cyfry numeru indeksu w postaci wypełnionych konturów z brzegiem w innym kolorze. Druga z cyfr powinna być wyraźnie mniejsza od pierwszej. Dokładnie jeden z narożników powinien być zaokrąglony. (3 punkty)

Zadania dodatkowe:

2. Płynne przesuwanie obu cyfr w dowolne miejsce okna za pomocą klawiatury. (1 punkt)
3. Płynna animacja – pierwsza z cyfr naprzemiennie powiększa się i pomniejsza w pionie, druga w poziomie. (1 punkt)

## Zadanie D

1. Używając funkcji biblioteki XLib należy narysować pierwszą i ostatnią literę imienia w postaci wypełnionych konturów z brzegiem w innym kolorze. Dokładnie jeden z narożników powinien być zaokrąglony. Druga z liter powinna być w poziomie. (3 punkty)

Zadania dodatkowe:

2. Płynna regulacja wielkości każdej z liter. (1 punkt)
3. Płynna animacja – ruch po bokach kwadratu opisanego na środkach liter. (1 punkt)