

5. Írjon programot, amelyet a robot végrehajtva képernyőjére rajzol egy 40 pixel oldalú négyzetet, amely bal alsó sarkának koordinátái (20;10)! A program futása alatt a négyzet végig látszódjon a képernyőn! A robot sorsoljon véletlenszerűen két számot, amely koordinátákhoz tartozó pont körül a képernyőre rajzol egy 2 pixel sugarú kört. A sorsolást úgy végezze, hogy a rajzolandó körvonalnak legalább a negyed része látszon a képernyőn (vízszintesen 0-99, függőlegesen 0-63 pixel a képernyő mérettartománya). Ha a sorsolt pont a négyzetben belül van, akkor sípoljon egyet, egyébként ne. 1 másodperc várakozás után ismétlje a sorsolást, összesen 5-ször. Valamennyi pont maradjon a képernyőn! A program befejezése előtt a robot várakozzon 5 mp-ig!

