Zadatak za ponavljanje:

1. Napraviti program koji stvara GUI sa svojstvima:
   1. Objekt prozor
      1. Naziv – **prozor**
      2. Naslov – **Crtanje likova**
      3. Dimenzije – **335x225**
      4. Boja pozadine – **Zelena**
   2. Objekt botun (Kvadrat)
      1. Naziv – **kvadrat**
      2. Naslov – **Kvadrat**
      3. Koordinate – **x=75, y=30**
      4. Boja pozadine – **odredi sam/a**
      5. Boja slova – **odredi sam/a**
      6. Dimenzije – **širina = 80, visina =30**
   3. Objekt botun (Trokut)
      1. Naziv – **trokut**
      2. Naslov – **Trokut**
      3. Koordinate – **x=180, y=30**
      4. Boja pozadine – **odredi sam/a**
      5. Boja slova – **odredi sam/a**
      6. Dimenzije – **širina = 80, visina =30**
   4. Objekt botun (Pravokutnik)
      1. Naziv – **pravokut**
      2. Naslov – **Pravokutnik**
      3. Koordinate – **x=75, y=80**
      4. Boja pozadine – **odredi sam/a**
      5. Boja slova – **odredi sam/a**
      6. Dimenzije – **širina = 80, visina =30**
   5. Objekt botun (Šesterokut)
      1. Naziv – **seste**
      2. Naslov – **Šesterokut**
      3. Koordinate – **x=180, y=80**
      4. Boja pozadine – **odredi sam/a**
      5. Boja slova – **odredi sam/a**
      6. Dimenzije – **širina = 80, visina =30**
   6. Objekt botun (Kuća)
      1. Naziv – **kuca**
      2. Naslov – **Kuća**
      3. Koordinate – **x=125, y=130**
      4. Boja pozadine – **odredi sam/a**
      5. Boja slova – **odredi sam/a**
      6. Dimenzije – **širina = 80, visina =30**
2. Za svaki botun napravi funkciju koja omogućava da botun crta ono što na njemu piše.