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.