

1. Průběžná písemka

Vaším úkolem bude udělat aplikaci - „malování“

Požadavky:

- Uživatel bude moci kreslit pouze do předem pěvně vymezené plochy.
- Aplikace bude obsahovat **MenuStrip** a **StatusStrip**.
- Menu bude obsahovat položky
 - File
 - Save (uloží nakreslený obrázek - stačí jeden formát - PNG)
 - oddělovač
 - Exit (vypne aplikaci)
 - Pen
 - Color (výběr barvy)
 - Line Width (vlastní **MODÁLNÍ** okno s výběrem tloušťky čáry 1-5)
 - Font (výběr fontu spolu s jeho barvou)
- StatusStrip bude ukazovat souřadnice myši, je-li v kreslicím okně. Není-li tak bude ukazovat poslední takovou, defaultní hodnota je 0,0.
- V kreslicím okně se bude kreslit čtverec. Stisknutím **LEVÉHO** tlačítka myši udá první bod a puštění tlačítka druhý bod. Barva a tloušťka čáry se získá z dialogů (viz bod menu).
- Dále bude aplikace obsahovat **TextBox**.
- Stisknutím **PRAVÉHO** tlačítka myši se vykreslí řetězec zapsaný v TextBoxu (viz bod výše). Font a barva se získá z dialogu (viz bod menu).

Na písemku je **60 minut**.

Literatura (i elektronická) je povolena.

Zakázáno je:

- Používat hotové programy a kódy.
- Komunikace s vnějším světem nebo spolužáky.
- Černá magie.

Řešení vložte v **ZIPu** do odevzdávání.