

# Zadanie 6.1

---

- używając funkcji „Beep” lub „Play Waveform” napisać program odgrywający gameę
-

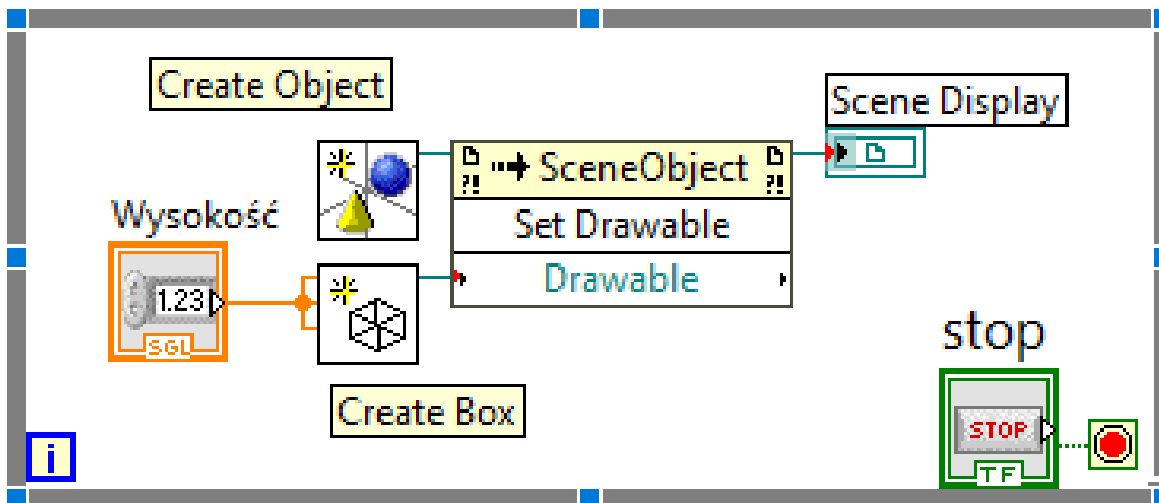
# Zadanie 6.2

---

- używając funkcji „Draw Circle” napisać program:
    - rysujący okrąg na środku pola do rysowania („jpg”)
    - dający możliwość: zmiany rozmiaru, zmiany koloru linii, wypełnienia, przesuwania na ekranie (zmiana współrzędnej środka okręgu)
-

# Zadanie 6.3

- używając odpowiednich funkcji napisać program:
  - rysujący wybrany obiekt 3D
  - dający możliwość: zmiany rozmiaru, zmiany koloru, oraz kilku innych parametrów z wykorzystaniem funkcji: „Set Material” i „Set Drawing Style”.



# Zadanie 6.4

---

- zmodyfikować program plotxy.vi:
    - automatycznie dopasować wielkość wykresu do wielkości okna graficznego 2D
    - udostępnić użytkownikowi opcje pozwalające na modyfikację parametrów wykresu poprzez opcje funkcji „Plot XY.vi”:
-

# Zadanie 6.5

---

- przeanalizować działanie programu animacja.vi (tekstury załączone są jako pliki jpg)
  - spróbować zmodyfikować program zmieniając np.: typ obiektów, tekstury, poruszanie się obiektów albo na jego podstawie napisać własną animację
-