

Test č. 4, úloha č. 3

Stiahnite si priloženú kostru JavaFX aplikácie `Circles` (v nepomenovanom balíku), v ktorej už je implementované vytvorenie scény, na ktorú je do obdĺžnikovej mriežky rozmiestnených 10 krát 10 modrých kruhov o polomere 25 pixelov.

Doprogramujte triedu `Circles` tak, aby sa:

- po kliknutí na ľubovoľný z modrých kruhov jeho farba zmenila na červenú a naopak;
- po kliknutí na ľubovoľný kruh náhodne zmenil jeho polomer na 5, 10, 15, 20, alebo 25 pixelov.

Na testovač odovzdávajte súbor `Circles.java` obsahujúci zdrojový kód vami doplnenej triedy.

Testovač nebude program kompilovať, ani inak kontrolovať jeho správnosť. Výstup OK na testovači je teda pri tejto úlohe irelevantný.