

Test č. 4, úloha č. 1

Stiahnite si priloženú kostru JavaFX aplikácie `Kruh` (v nepomenovanom balíku), v ktorej je už implementované vytvorenie kompletnej scény obsahujúcej:

- Obdĺžnik `rectangle` a v ňom kruh `circle` modrej farby o počiatočnom polomere 50 pixelov.
- Dve tlačidlá `btnLarger` a `btnSmaller` s nápismi „+“ resp. „-“.

Doplňte do vyznačenej časti kostry kód, ktorým sa realizuje nasledujúca funkcionálnosť:

- Po kliknutí myšou na kruh `circle` sa náhodne zmení jeho farba. Polomer kruhu ostane nezmenený.
- Po stlačení tlačidla `btnLarger` sa polomer kruhu `circle` zväčší o 10 pixelov a jeho farba ostane nezmenená.
- Po stlačení tlačidla `btnSmaller` sa polomer kruhu `circle` zmenší o 10 pixelov a jeho farba ostane nezmenená.
- Kedykoľvek sa polomer kruhu dostane na hodnotu 100 pixelov, tlačidlo `btnLarger` sa deaktivuje volaním jeho metódy `setDisable` s argumentom `true`.¹ Podobne v prípade, že sa veľkosť polomeru dostane na hodnotu 10 pixelov, deaktivuje sa tlačidlo `btnSmaller`.
- Tlačidlo `btnLarger` resp. `btnSmaller` sa stane opäť aktívnym, kedykoľvek polomer kruhu prestane byť rovný 100 resp. 10 pixelom. Takéto oživenie tlačidla realizuje metóda `setDisable` s argumentom `false`.
- Polomer kruhu v pixeloch teda bude môcť nadobúdať práve všetky hodnoty medzi 10 a 100, ktoré sú násobkami desiatich.

Kód píšete iba do vyznačenej časti kostry. Ostatné časti programu nemodifikujte.

Na testovač odovzdávajte súbor `Kruh.java` obsahujúci zdrojový kód vami upravenej triedy `Kruh`. *Testovač nebude program kompilovať, ani inak kontrolovať jeho správnosť.* Výstup OK na testovači je teda pri tejto úlohe irelevantný.

¹Metóda `setDisable` je zdedená z triedy `Node`, pre ktorú je aj zdokumentovaná.