

1. Скласти програму, яка буде виводити посередині графічного екрану квадрат сторони якого будуть мати різні кольори. Сторони квадрату будуть поступово з'являтися (**дв. animation_1**). Для плавної анімації використовуйте процедуру **Sleep**.
2. Скласти програму, яка буде виводити на графічний екран звичайне коло, яке можна буде переміщати за допомоги клавіш (**↓, ↑, ←, →**) на клавіатурі. Клавіша Пропуск (**Space**) – буде завершувати виконання програми (**дв. animation_2**).
3. Скласти програму, яка буде виводити на графічний екран прямокутний трикутник **ABC** із сторонами **a, b, c**. Сторона **a** – **це основа трикутника**, її можна збільшувати або зменшувати за допомоги клавіш (**←, →**) на клавіатурі. Відповідно, якщо сторона **a** змінює свої розміри то повинні змінюватися розміри гіпотенузи і медіани. Додатково, програма повинна розраховувати і виводити на екран розміри усіх сторін трикутника (**дв. animation_3**).
4. Скласти програму, яка буде виводити на графічний екран звичайне коло. За допомоги клавіш (**←, →**) на клавіатурі, можна зменшувати або збільшувати висоту і ширину вікна, разом з цим, відповідно, повинен збільшуватися або зменшуватися і розмір кола (**дв. animation_4**).