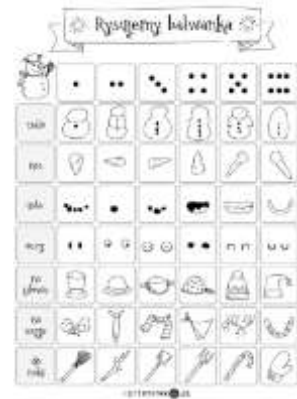


Rysowanie przez losowanie - Zadanie konkursowe

W dowolnym języku programowania (np.: [Baltie](#), [Scratch](#), [Python](#), [C++](#), [Java](#), [App Inventor](#)) napisz program, który na życzenie użytkownika będzie rysował dowolny obrazek składający się z **7 elementów**. Każdy element należy do osobnej kategorii (np. gdybyśmy rysowali bałwanka, to kategorie mogłyby wyglądać następująco:

1. Korpus
2. Nakrycie głowy
3. Oczy
4. Nos
5. Usta
6. Szalik
7. Miotła



W każdej kategorii należy zaprojektować dokładnie 6 (tyle, ile jest wyników rzutu kostką) różnych wariantów (np. dla kategorii *Nakrycie głowy* mogłyby to być:

1. Kapelusz
2. Czapka
3. Garnek
4. Cylinder
5. Hełm
6. Beret

Wszystkie elementy rysunku powinny być samodzielnie zaprojektowane lub pochodzić z legalnych darmowych źródeł. W pracy należy podać **źródła grafiki** (np. własne rysunki, biblioteka Scratcha, Wikipedia itp.).

Ekran startowy powinien zawierać instrukcję dla użytkownika.

Celem programu jest narysowanie 7-elementowego rysunku (np. bałwanka), przy czym elementy kategorii powinny być **wybijane losowo** (można zasymulować rzuty kostką).

Dodatkowo można wprowadzić opcję, aby użytkownik sam wybierał dowolny element z każdej kategorii.

W rezultacie program powinien móc wygenerować 6^7 różnych rysunków (za różne rozumiemy obrazki, w których przynajmniej jeden element jest inny np. bałwan w czapce i bałwan w kapeluszu).

Praca konkursowa powinna zawierać:

- program w wersji źródłowej
- metkę programu, czyli plik tekstowy zawierający:
 1. Dane autora (imię, nazwisko, szkoła, opiekun)
 2. Wybrane środowisko/język programowania.
 3. Źródła grafiki
 4. Opcjonalnie - instrukcje dotyczące kompilacji lub uruchomienia programu (jeśli są konieczne).