**Exercícios sobre a biblioteca gráfica**

1. Qual o número de combinações possíveis de cores para uma variável do tipo COLORREF?
2. Qual cor corresponde ao valor decimal 255?
3. Escreva o número em binário e em hexadecimal correspondentes às seguintes cores:
	1. Branca;
	2. Preta;
	3. Vermelha pura;
	4. Azul pura;
	5. Verde pura.
4. Faça um programa que desenhe na tela um retângulo com borda de espessura igual a 1 pixel e de dimensões (largura, altura) 50 por 100 pixels;
5. Faça um programa que desenhe na tela um retângulo com borda de espessura igual a 1 pixel e de dimensões (largura, altura) digitadas pelo usuário;
6. Faça um programa que desenhe na tela um quadrado com borda de espessura igual a 1 pixel e de dimensões (largura, altura) igual a 50 pixels.
7. Faça um programa que desenhe na tela um quadrado com borda de espessura igual a 1 pixel e de dimensões (largura, altura) digitadas pelo usuário.
8. Faça um programa que desenhe na tela um quadrado com borda de espessura igual a 1 pixel e de dimensões (largura, altura) igual a 50 pixels e também desenhe duas linhas para as duas diagonais do quadrado.
9. Faça um programa que desenhe na tela um quadrado, com lados e espessura da borda, digitadas pelo usuário.
10. Faça um programa que desenhe na tela um retângulo, com lados e espessura da borda, digitadas pelo usuário.
11. Faça um programa que desenhe na tela um triângulo retângulo com catetos com comprimentos iguais a 30 e 40 pixels.
12. Faça um programa que desenhe um quadrado na tela de tamanho e espessura definido usuário e que, a cada pressionamento da tecla ENTER por parte do usuário, o quadrado aumenta 10 pixels no comprimento da medida do lado.
13. Faça um programa que desenhe um quadrado na tela e permita ao usuário movimentar esse quadrado na tela para cima, para baixo, para direita e para esquerda, por meio de 4 teclas definidas pelo seu programa.
14. Faça um programa que desenhe um quadrado na tela e permita ao usuário movimentar esse quadrado na tela para cima, para baixo, para direita e para esquerda, por meio das 4 teclas de seta de direção.
15. Faça um programa que desenhe um quadrado na tela e permita ao usuário movimentar esse quadrado na tela para cima, para baixo, para direita e para esquerda, por meio de 4 teclas escolhidas pelo usuário, durante a execução do programa.
16. Faça um programa que desenhe na tela um círculo inscrito em um quadrado.
17. Faça um programa que desenhe na tela, em locais aleatórios, diferentes figuras geométricas.
18. Faça um programa que desenhe uma figura geométrica em um lugar aleatória da tela e, a cada pressionamento de uma tecla específica por parte do usuário, a figura some da tela e outra figura geométrica é exibida em outro lugar aleatório da tela. Esse procedimento deve ser repetido indefinidamente, até o usuário pressionar a tecla ESC.