

Napisz program w Pascalu stosując obiekty

Strzelnica

Dana jest tarcza strzelnicza ulokowana na płaszczyźnie.

Tarcza składa się z 10 centrycznych kół o

wspólnym środkiem w punkcie $(0,0)$. Promienie kolejnych kół wynoszą:

pierwszego: **1 cm**

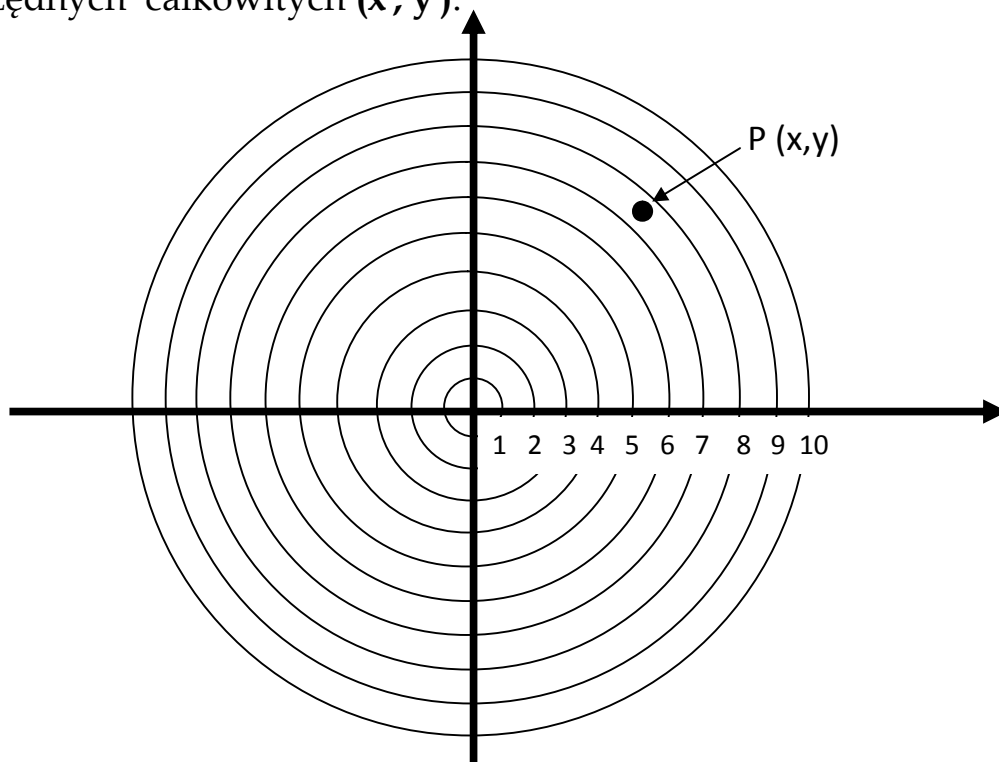
drugiego: **2 cm**

trzeciego: **3cm**

...

10-tego: **10 cm**

Strzelec oddaje 1 strzał w kierunku tarczy i trafia w punkt o współrzędnych całkowitych (x, y) .



Poglądowy rysunek

Trafienie punktowane są następująco:

- za trafienie w koło leżące w środku tarczy: 10 punktów
- za trafienie w pierścień okalający koło środkowe: 9 punktów
- za trafienie w pierścień okalający pierścień okalający koło środkowe: 8 punktów
- ...
- za trafienie w pierścień zewnętrzny: 1 punkt
- za trafienie poza pierścień zewnętrzny: 0 punktów

Trafienie w krawędź pomiędzy dwoma pierścieniami np. 1-ym (za 10pkt) i 2-im (za 9pkt) punktowane jest tak jak trafienie w mniejszy pierścień czyli wyższą ilością punktów (tutaj 10pkt).

Program ma zawierać obiekt o nazwie: **_Strzal**

Zawiera on dwa pola: *x*, *y* typu całkowitego, będące punktem trafienia podanym w zadaniu oraz metodę **punkty** obliczającą ilość zdobytych punktów