

Kurs2: Programiranje igara sa programskim jezikom Pajton

029 čas: Pajton 010 radionica

Teme: pygame biblioteka, upotreba teksta sa fontovima, crtanje oblika

Zadaci:

1. Korišćenjem primera u ovom delu kao početne pozicije, napisati program koji crta elipsu.
2. Modifikovati primer crtanja linije tako da se nacrtaju 1000 linija sa slučajno izabranim vrednostima. Koristiti `random.randint()`.
3. Modifikovati program `Crtanje_Cetvorougla.py` tako da kada četvorougao dodirne ivicu ekrana, četvorougao istovremeno promeni svoju boju.