

\*\*\*\*\*

# Tema 3

\*\*\*\*\*

## VAZNO ZA KRUGOVE

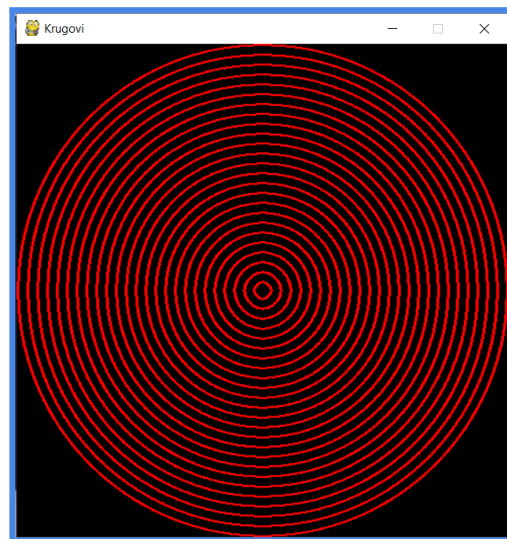
- Nacrtati prvo jedan krug i objasniti sve opcije i šta je koji parametar
- `pygame.draw.circle(display, boja, (x_centar, y_centar), r, debljina)`
- Nacrtati krugove random po ekranu različitih veličina i poluprečnika i boja, sa i bez debljine
- Nacrtati krugove jedan u drugom

## PRIMER UPISANI KRUGOVI

```
import pygame as pg
import pygamebg as pgb

prozor = pgb.open_window(500, 500, "Krugovi")

#for i in range(250, 10, -10): # [250, 240,
230,.. 20]
#    pg.draw.circle(prozor, (255, 0, 0), (250,
250), i, 2)
polPrec = 250
while polPrec > 0:
    pg.draw.circle(prozor, (255, 0, 0), (250, 250), polPrec, 2)
    polPrec -= 10
pgb.wait_loop()
```



## OBJASNJENJE RESENJA:

NAPOMENA 1: Podsetiti se for petlje

NAPOMENA 2: Dodati da boje kruznicu budu random

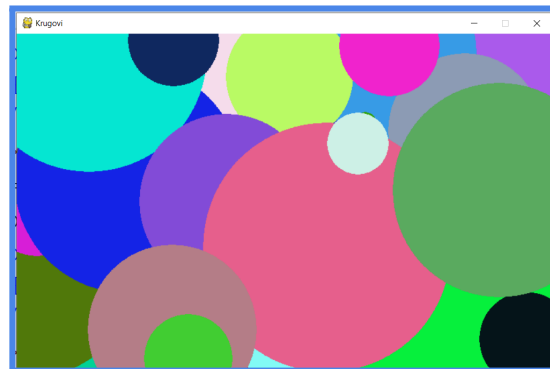
NAPOMENA 3: Dodati da se boji ceo krug, ne samo kruznicu

## PRIMER 2 - RANDOM KRUGOVI

```
import pygame
import pygamebg
import random

def random_boja():
    R = random.randint(0, 255)
    G = random.randint(0, 255)
    B = random.randint(0, 255)
    return (R, G, B)

def random_precnik():
```



```

    precnik = random.randint(0, 200)
    return precnik

def random_pozicija():
    x = random.randint(0, 800)
    y = random.randint(0, 500)
    return x, y

prozor = pygamebg.open_window(800, 500, "Krugovi")

for i in range(100):
    Boja = random_boja()
    (x, y) = random_pozicija()
    Precnik = random_precnik()
    pygame.draw.circle(prozor, Boja, (x, y), Precnik)

pygamebg.wait_loop()

```

## OBJASNJENJE RESENJA:

**NAPOMENA 1:** Prvo staviti samo crtanje circlea u petlju bez pozivanja ovih ostalih funkcija

**NAPOMENA 2:** Napraviti varijantu da su sve nijance sive npr

**NAPOMENA 3:** Napomenuti da ce se funkcija za random boju pisati stalno u zadacima

## PRIMER 3 - ZVEZDE I MESEC

```

import pygame
import pygamebg
import random

def random_pozicija():
    X = random.randint(0, 600)
    Y = random.randint(0, 600)
    return (X, Y)

prozor = pygamebg.open_window(600, 600,
    "Nebo")

# mesec
pygame.draw.circle(prozor, pygame.Color("white"), (200, 200), 50)
pygame.draw.circle(prozor, pygame.Color("Black"), (220, 200), 50)

#zvezde
for i in range (0, 35, 1):
    pygame.draw.circle(prozor, pygame.Color("white"), random_pozicija(), 2)

pygamebg.wait_loop()

```

