Техническое обоснование проекта

simple painter

В проекте используется исключительно библиотека pygame, дополнительные библиотеки отсутствуют.

Для рисования были выбраны 9 цветов: белый, красный, зеленый, синий, черный, серый, оранжевый, розовый и желтый. Каждый цвет соответствует своему цветовому коду в формате RGB.

Также в проекте используется 4 варианта толщины кисти: очень тонкая, тонкая, средняя и толстая.

FPS = 500

В проекте реализуются функции button, text\_obj, message, и text\_to\_button.

В функции button происходят основные процессы программы. Здесь определяется положение мыши, отслеживается ее нажатие и, в зависимости от области нажатия, происходит определенное действие.

Функция text\_obj изменяется размер кисти для рисования.

Функция message запоминает выбранный для рисования цвет и размер, и определяет местоположение курсора на холсте.

Функция text\_to\_button считывает изменения нажатия кнопки.

Далее идет цикл, отслеживающий опускание пера для рисования, путем нажатия на кнопки мыши.