

Praktikum 9.

Materi Praktikum : pygame

- Menggambar pola/bentuk
- Mewarnai
- Menempatkan Posisi Garis

Pada praktikum ke 9 ini anda akan mempraktekkan ketiga materi diatas, mulailah dengan mengetik code pada latihan 9.1 dibawah dan lanjutkan dengan mengubah dan menambahkan sesuai dengan instruksi yang diberikan :

Latihan 9.1 PyGame – Membuat Sebuah Garis/Line

*Fungsi yang digunakan untuk membuat gambar pola atau bentuk adalah fungsi yang terdapat dalam module **pygame.draw**, didalamnya terdapat banyak fungsi yang digunakan untuk menggambar bentuk. Seperti **menggambar garis, persegi panjang, segi tiga** dll. Code dibawah merupakan latihan menggunakan salah satu fungsi yaitu menggambar garis.*

```
import pygame

pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((640, 480))
done = False
warna_bg = (240,24, 55)

pygame.display.set_caption("Hallo APP")

while not done:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            done = True
        if event.type == pygame.KEYDOWN and \
            event.key == pygame.K_ESCAPE:
            done = True

    screen.fill(warna_bg)
    pygame.draw.line(screen, (0, 0, 255), (0, 0), (300, 300))

    pygame.display.flip()
```

Latihan 9.2 PyGame – Menggambar Dua Buah Garis/Line

Pada latihan 9.2 ini, cobalah tambahkan lagi sebuah garis sehingga menjadi dua buah garis, dan posisi garis kedua berada dibawah garis pertama dengan menambahkan baris code dibawah pada code 9.1 sebelumnya.

```
pygame.draw.line(screen, (0, 0, 255), (0, 0), (300, 300))  
pygame.draw.line(screen, (0, 0, 255), (0, 20), (300, 320))
```

Latihan 9.3 PyGame – Menggambar Persegi Panjang

Code latihan 9.3 dibawah merupakan code untuk menggambar persegi panjang, fungsi `pygame.draw.rect()` menerima 4 (empat) parameter pada code dibawah, **screen** untuk menggambar, **warna** `(0,0,255)` yang artinya warna biru, posisi dan bentuk `(20,20,200,100)` serta terakhir adalah ketebalan garisnya adalah 2.

```
pygame.draw.rect(screen, (0, 0, 255), (20,20,200,100), 2)
```

Tugas 10.

Tugas 10 anda,

- 1.Upload/kirim semua code latihan praktikum 9 (code91.py dan code92.py) ke akun github anda !.
- 2.Buatlah 4 garis yang membentuk gambar kotak, beri nama code tugas anda dengan 'tugas_code10.py' dan submit ke github.