# Задание 2

# Заливка объекта

import pygame

screen = pygame.display.set\_mode([640,480])

pygame.display.set\_caption('Заливка объекта')

# заливка экрана цветом, указанным параметром функции fill(),

# в "невидимой" копии поверхности отображения

screen.fill([200,200,200])

pygame.display.flip() # смена поверхностей отображения

pygame.time.delay(1000)

screen.fill([255,255,255],[220,50,200,50])

pygame.display.flip() # смена поверхностей отображения

pygame.time.delay(1000)

screen.fill([0,0,255],[220,100,200,50])

pygame.display.flip() # смена поверхностей отображения

pygame.time.delay(1000)

screen.fill([255,0,0],[220,150,200,50])

pygame.display.flip() # смена поверхностей отображения

pygame.time.delay(3000)

screen.fill([255,255,255])

screen.fill([255,0,0],[250,50,70,70])

screen.fill([0,255,0],[320,50,70,70])

screen.fill([0,0,255],[250,120,70,70])

screen.fill([0,255,255],[320,120,70,70])

pygame.display.flip() # смена поверхностей отображения

pygame.time.delay(3000)

pygame.quit()