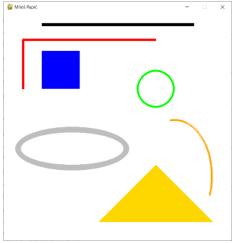
Контролна вежба 3

Област: Рачунарство

Задатак **1** (**10** поена)

У *Pygame* програму нацртај дуж, кружницу, квадрат, елипсу, кружни лук, троугао и изломљену линију од 2 дужи нормалне једна на другу. Елементи цртежа могу бити произвољних величина, положаја и боја али се не смеју преклапати. Пример таквог цртежа је дат на слици 1.

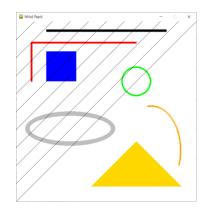
- Димензије прозора треба да буду 600×600 пиксела;
- У називу прозора треба да буде исписано твоје име и презиме;
- Боја позадине прозора треба да буде бела;
- Изнад сваке функције за цртање дужи и облика уметни коментар који описује шта дата функција исцртава;
- Програм сачувај у твој фолдер на радној површини под називом Z1 Ime Prezime (нпр. *Z1 Mile Ilic*).

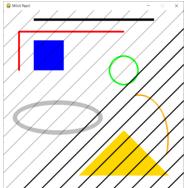


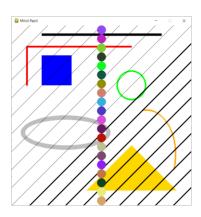
Слика 1. Пример решења задатка 1

Задатак **2** (**10** поена)

- На почетку претходног програма димензије прозора сачувај у променљивама **s** и **v**;
 - У линији кода у којој се дефинишу димензије прозора, торку (600,600) замени торком (s,v);
- Помоћу бројачке петље, преко постојећег цртежа нацртај 10 паралелних дијагоналних линија дебљине 1 рх као на слици 2 лево;
 - У оквиру исте петље додај наредбу за цртање још 10 паралелних дијагонала дебљине 5 рх (слика 2 средина);
- Помоћу условне петље нацртај по централној вертикали прозора онолико кругова колико може да их стане ако им је пречник 15 пиксела. Нека сваки круг буде насумично одабране боје (слика 2 десно).







Слика 2. Решења задатка 2

Број поена	Оцена
0 – 4	1
5 – 8	2
9 – 12	3
13 – 16	4
17 – 20	5

НАПОМЕНА: на контролној вежби је дозвољено коришћење синтаксног подсетника за Рудате који се добија уз уџбеник.