



Draw

É a classe que permite criar formas geométricas como quadrado, círculo, polígono, linha e outras.

Métodos da Classe

rect(Surface, color, left, top, width, height)

Cria um retângulo, em uma superfície, com uma cor específica, no formato RGB (r,g,b). *Left* e *top* são posições iniciais do retângulo e *width* e *height* são a largura e altura, respectivamente.

circle(Surface, color, pos, radius)

Cria um círculo, em uma superfície, com uma cor específica, no formato RGB (r,g,b). *Pos* é um ponto (x,y) que posiciona o círculo e *radius* é o raio do círculo, que define seu tamanho.

ellipse(Surface, color, left, top, width, height)

Cria uma elipse, em uma superfície, com uma cor específica, no formato RGB (r,g,b). *Left* e *top* são posições iniciais da elipse e *width* e *height* são a largura e altura, respectivamente.

arc(Surface, color, left, top, width, height, start_angle, stop_angle)

Cria um arco, em uma superfície, com uma cor específica, no formato RGB (r,g,b). *Left* e *top* são posições iniciais do arco e *width* e *height* são a largura e altura, respectivamente. *Start_angle* e *Stop_angle* são ângulos (pontos na circunferência) de início e fim do arco.

line(Surface, color, start_pos, end_pos)

Cria uma linha, em uma superfície, com uma cor específica, no formato RGB (r,g,b). *Start_pos* e *end_pos* são as pontos (x,y) inicial e final da linha.

lines(Surface, color, pointlist, closed)

Cria uma linha, em uma superfície, com uma cor específica, no formato RGB (r,g,b). pointlist é uma lista de pontos (x,y) inicial e final da linha.

aaline(Surface, color, startpos, endpos, blend)

Cria uma linha com anti-alias, em uma superfície, com uma cor específica, no formato RGB (r,g,b). *Start_pos* e *end_pos* são as pontos (x,y) inicial e final da linha.

aalines(Surface, color, closed, pointlist, blend)

Cria múltiplas linhas com anti-alias, em uma superfície, com uma cor específica, no formato RGB (r,g,b). *Start_pos* e *end_pos* são as pontos (x,y) inicial e final da linha.

Exemplo:

```
from PPlay.window import *
from PPlay.draw import *

# Como sempre, criamos primeiro a janela
janela = Window(400,300)
# Desenhando um retângulo
Draw.rect( janela, (100,100,100), 200,20,10,10)
# Desenhando um poligono
Draw.polygon( janela, (10,200,10), [(10,100), (40,100), (60, 150),(100, 150)])
# Desenhando um círculo
Draw.circle( janela, (255,0,0), (100,50), 50)
# Desenhando uma elipse
Draw.ellipse( janela, (255,255,0), 200,200,100,40)
# Desenhando um arco
Draw.arc( janela, (255,20,155), 150, 10, 300, 300, 0, 180)
# Desenhando uma linha
Draw.line( janela, (255,0,255), (100,200), (100,300) )
# Desenhando várias linhas
Draw.lines( janela, (255,0,255), [(100,100), (200,100), (200,200), (400,200)],
True)
# Desenhando uma linha com anti-alias
Draw.aaline( janela, (125,0,155), (200,220), (220,100) )
# Desenhando várias linhas com anti-alias
Draw.aalines( janela, (250,0,55), [(200,220), (300,120), (310,400), (160,200)],
True)
# Atualiza janela
janela.update()
```