import pygame

from pygame.draw import \*

from random import randint

pygame.init()

FPS = 30

width = 1200

height = 800

screen = pygame.display.set\_mode((width, height))

#вводим экран

#цвета вводим

RED = (255, 0, 0)

BLUE = (0, 0, 255)

YELLOW = (255, 255, 0)

GREEN = (0, 255, 0)

MAGENTA = (255, 0, 255)

CYAN = (0, 255, 255)

BLACK = (0, 0, 0)

COLORS = [RED, BLUE, YELLOW, GREEN, MAGENTA, CYAN]

pygame.display.update()

clock = pygame.time.Clock()

finished = False

#вводим класс шаров со случайными координатами, радиусом, скоростью, цветом

class Ball:

def \_\_init\_\_(self):

self.r = randint(30, 50)

self.x = randint(self.r + 3, width – self.r - 3)

self.y = randint(self.r + 3, height – self.r - 3)

self.vx = randint(-20, 20)

self.vy = randint(-20, 20)

self.color = COLORS[randint(0, 5)]

#условие отражение от стенки шаров

def update(self):

if self.x >= width - self.r or self.x <= self.r:

self.vx = -self.vx

self.vy = randint(-20, 20)

if self.y >= height - self.r or self.y <= self.r:

self.vy = -self.vy

self.vx = randint(-20, 20)

self.x += self.vx

self.y += self.vy

circle(screen, self.color, (self.x, self.y), self.r)

#попадание в шарик

def is\_near(self, p):

return (self.x - p[0])\*\*2 + (self.y - p[1])\*\*2 <= self.r\*self.r

#вводим 5 шаров

balls = []

for i in range(5):

balls.append(Ball())

#вводим баллы за игру

points = 0

#условие прибавления баллов и их снятие за непопадание, появление и исчезновение шара

while not finished:

clock.tick(FPS)

for event in pygame.event.get():

if event.type == pygame.QUIT:

finished = True

elif event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:

is\_fired = False

for i in range(len(balls)):

if balls[i].is\_near(event.pos):

points += 1

is\_fired = True

balls.pop(i)

balls.append(Ball())

pygame.display.update()

if not is\_fired:

points -= 1

for ball in balls:

ball.update()

pygame.display.update()

screen.fill(BLACK)

pygame.quit()

#итоговый балл

print(points)