Окружность2 радиуса r катится по внешней стороне окружности1 радиуса R без скольжения, причем R > r. С помощью библиотеки pygame визуализируйте перемещение фиксированной точки А окружности2. На каждом кадре изобразить: окружность1; текущее положение окружности2, точки А и радиуса, соединяющего центр окружности2 и точку А; уже пройденную траекторию точки А (см. приложенную анимацию для r = R/3).

Считать, что изначально точка А есть точка соприкосновения окружности1 с центром (0;0) и окружности2 с центром (R+r;0), причем точка (0;0) находится в центре экрана.

Можно использовать только примитивы (отрезок, круг, полигон и т.п.).

