

PyGame - Funciones de dibujo

pygame.draw

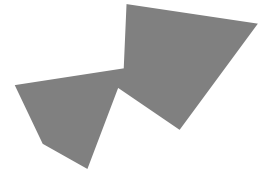
rect

surface - Superficie sobre la que dibujar
color - color (tripleta RGB)
Rect - Cuatrupla u objeto tipo Rect
width - Si es mayor que cero, se dibuja el perímetro con ese ancho de línea, si es cero se dibuja el interior.
`pygame.draw.rect(s, (r, g, b), (x0, y0, x1, y1), 0)`



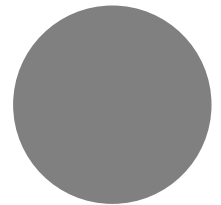
polygon

surface - Superficie sobre la que dibujar
color - color (tripleta RGB)
pointlist - Lista de vertices, como tuplas (x,y)
width - Si es mayor que cero, se dibuja el perímetro con ese ancho de línea, si es cero se dibuja el interior.
`pygame.draw.polygon(s, (r, g, b), [p1, p2, p3,...,pn], 0)`



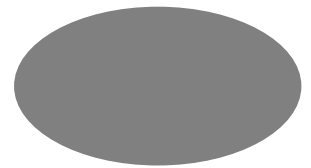
circle

surface - Superficie sobre la que dibujar
color - color (tripleta RGB)
pos - Posición del centro (Dupla x, y)
radio - Radio
width - Si es mayor que cero, se dibuja el perímetro con ese ancho de línea, si es cero se dibuja el interior.
`pygame.draw.circle(s, (r, g, b), (x, y), r, 0)`



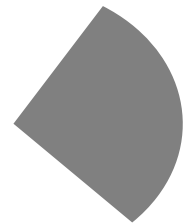
ellipse

surface - Superficie sobre la que dibujar
color - color (tripleta RGB)
Rect - Cuatrupla u objeto tipo Rect
width - Si es mayor que cero, se dibuja el perímetro con ese ancho de línea, si es cero se dibuja el interior.
`pygame.draw.ellipse(s, (r, g, b), Rect, 0)`



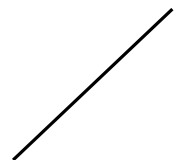
arc

surface - Superficie sobre la que dibujar
color - color (tripleta RGB)
Rect - Cuatrupla u objeto tipo Rect
start_angle - Ángulo de inicio
end_angle - Ángulo de fin
width - Si es mayor que cero, se dibuja el perímetro con ese ancho de línea, si es cero se dibuja el interior.
`pygame.draw.arc(s, (r, g, b), Rect, -0.5, 0.5, 1)`



line,
aaline

surface - Superficie sobre la que dibujar
color - color (tripleta RGB)
start_pos - Punto de inicio
end_pos - Punto de fin
width - Ancho de línea
`pygame.draw.line(s, (r, g, b), p1, p2, 1)`



lines,
aalines

surface - Superficie sobre la que dibujar
color - color (tripleta RGB)
closed - Unir (o no) el último punto con el primero
pointlist - Lista de vertices, como tuplas (x,y)
width - Si es mayor que cero, se dibuja el perímetro con ese ancho de línea, si es cero se dibuja el interior.
`pygame.draw.lines(s, (r, g, b), False, [p1, p2, p3,...,pn], 1)`

