

###تمرین ۱: نقاشی آزاد (آسان)

برنامه‌ای بنویسید که با کلیک کردن ماوس، دایره‌های رنگی در محل کلیک رسم شود هر دایره باید در محلی که کاربر کلیک می‌کند ظاهر شود و روی صفحه بماند.

*راهنمایی: از رویداد `MOUSEBUTTONDOWN` و `event.pos` استفاده کنید

###تمرین ۲: رنگین‌کمان اشکال (متوسط)

برنامه‌ای بنویسید که ۷ دایره با رنگ‌های رنگین‌کمان را در کنار هم رسم کند دایره‌ها باید به صورت افقی کنار هم قرار بگیرند

*راهنمایی: از حلقه `for` و لیست رنگ‌ها استفاده کنید.

###تمرین ۳: مربع متحرک با فلش‌ها (متوسط)

برنامه‌ای بنویسید که یک مربع با کلیدهای فلش (Arrow Keys) حرکت کند سرعت حرکت باید با فشار دادن کلید Shift افزایش یابد

*راهنمایی: از `pygame.K_UP`, `pygame.K_RIGHT`, `pygame.K_LEFT` و `pygame.K_DOWN` استفاده کنید.

###تمرین ۴: دو بازیکن (پیشرفته)

برنامه‌ای بنویسید که دو مستطیل داشته باشد یکی با کلیدهای W, A, S, D و دیگری با کلیدهای فلش کنترل شود

*راهنمایی: دو کلاس Player جداگانه یا دو شیء از یک کلاس ایجاد کنید

#تمرین ۵: توب پانگ (پیشرفته)

برنامه‌ای شبیه بازی Pong بسازید که توب باید در صفحه حرکت کند و از دیوارها بازتاب پیدا کند و پدل در دو طرف صفحه قرار دارند که کاربر می‌تواند آن‌ها را کنترل کند

*راهنمایی: ترکیب حرکت خودکار و ورودی کیبورد