

###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: رنگین کمان اشکال (متوسط)

برنامه‌ای بنویسید که ۷ دایره با رنگ‌های رنگین کمان 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: توپ پانگ (پیشرفته)

برنامه‌ای شبیه بازی Pong بسازید یک توپ 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