

Objektorientert Programmering

Dagens oppgave handler om å gjøre seg kjent med pygame¹.

Oppgave 1:

- a) Skriv et program der du tegner sirkler av forskjellig størrelse.
 - Prøv å forandre alle parameterne i draw funksjonen
- b) Bruk pygame til å tegne OL-ringene

Oppgave 2:

- a) Importer et bilde og vis det på skjermen
- b) Skriv et program der du får et .bmp-bilde² til å sprette rundt på skjermen hvor bildet forandre fart og retning hver gang det treffer en vegg.
- c) Lag en input-handler slik at bildet følger etter musas bevegelser

¹ Pygame.org

² Pygame installasjonen på labben støtter bare .bmp foreløpig