

绘制线段

可以调用`pygame.draw.line(Surface, color, start_pos, end_pos, width=1)`，该函数用于绘制一条线段，其中，

（1）参数`Surface`用于指定线段被绘制到哪个对象上，如果被绘制到窗口上，传入的实参就是`self.window`。

（2）参数`color`用于指定线段的颜色。

（3）参数`start_pos`和`end_pos`分别用于指定线段的起点位置和终点位置。

（4）参数`width`用于指定线段的宽度，默认值是1个像素。

颜色的表示

在前面的课程中，在设置窗口的背景色时，我们创建了实例对象 `pygame.Color("lightskyblue")`表示浅天蓝色。

除了通过 `pygame.Color` 的实例对象表示颜色之外，还可以通过由三个整数组成的元组表示颜色（其中，三个整数的取值范围都是0~255），这是因为，任何一个颜色都是由RGB（红绿蓝）三原色组成的。例如：`(255, 0, 0)`表示红色，`(0, 255, 0)`表示绿色，`(0, 0, 255)`表示蓝色，`(255, 255, 255)`表示白色。

