**Hàm vẽ hình trong python**

**pygame.draw.circle(surface, color, center, radius, width)** Hàm này dùng để vẽ hình tròn.

* **surface** là nơi để vẽ lên.
* **color** là màu được vẽ.
* **center** là một tuple (hoặc list) thể hiện toạ độ tâm hình tròn.
* **radius** là bán kính hình tròn.
* **width** là độ dày nét vẽ (tương tự hình chữ nhật).

**pygame.draw.ellipse(surface, color, rect, width)** Hàm này dùng để vẽ hình elip.

* **surface** là nơi để vẽ lên.
* **color** là màu để vẽ.
* **rect** là một tuple (hoặc list) gồm 4 phần tử là các thông số hình chữ nhật (như đã tìm hiểu ở phần trước). Hình elip được vẽ nội tiếp hình chữ nhật đó.
* **width** là độ dày nét vẽ (tương tự hình chữ nhật).

**pygame.draw.polygon(surface, color, points, width)** Hàm này dùng để vẽ đa giác.

* **surface** là nơi để vẽ lên.
* **color** là màu được vẽ.
* **points** là tuple (hoặc list) thể hiện các đỉnh của đa giác. Mỗi đỉnh là một tuple (hoặc list) thể hiện toạ độ.
* **width** là độ dày nét vẽ (tương tự hình chữ nhật).

**pygame.draw.line(surface, color, start\_pos, end\_pos, width)** Hàm này dùng để vẽ một đoạn thẳng.

* **surface** là nơi để vẽ lên.
* **color** là màu được vẽ.
* **start\_pos** là tuple (hoặc list) thể hiện toạ độ điểm đầu của đoạn thẳng.
* **end\_pos** là tuple (hoặc list) thể hiện toạ độ điểm cuối của đoạn thẳng.
* **width** là độ dày nét vẽ.

***Các bạn lưu ý là các giá trị toạ độ hay độ dài là những số nguyên, đơn vị là pixel.***