**Цртање употребом for петље**



Наредба понављања (петља) омогућава да једну или неколико наредби поновите више пута без њиховог поновног укуцавања. Помоћу следећег примера провежбајте коришћење петље у програму Пајтон тако што ћете у плаве облачиће уписати број који описује акцију програма:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | Координате које одређују позицију центра свих кружница. |
| 2. | Параметар који одређује за колико се увећава вредност променљиве "i". |
| 3. | Параметар који одређује почетну кружницу. |
| 4. | Параметар који одређује крајњу кружницу. |
| 5. | Параметар који одређује дебљину линије кружница. |
| 6. | Параметар који одређује за колико се увећава полупречник сваке кружнице. |



import pygame

pygame.init()

Crvena = (255,0,0)

Zuta = (255,255,0)

prozor = pygame.display.set\_caption("For Петља")

prozor = pygame.display.set\_mode((500, 500))

prozor.fill(Crvena)

for i in range (1,250,10):

pygame.draw.circle(prozor, Zuta, (250,250),i,2)

pygame.display.update()

**Помоћу следећих корака напишите програм у Пајтон-у:**

* Отворите програм Пајтон.
* Укуцајте код из претходног задатка.
* Сачувајте програм под именом ForPetlja.
* Покрените програм и закључите колико је кругова нацртано.