**Комбиновање облика**



Пред вама је програм којим се помоћу разних облика исцртава кућица. Поред сваке линије испишите број наредбе која је исцртава.

import pygame

pygame.init()

Plava =(70,130,180)

Svetloplava = (157,224,232)

Crvena = (255,0,0)

Bež =(250, 240, 230)

Braon = (210, 105, 30)

Crna = (0,0,0)

prozor = pygame.display.set\_caption("Кућица")

prozor = pygame.display.set\_mode((700,500))

prozor.fill(Plava)

pygame.draw.line(prozor, Crvena, (250,170), (400,20), 10)

pygame.draw.line(prozor, Crvena, (400,20), (550,170), 10)

pygame.draw.line(prozor, Crvena, (550,170), (250,170), 10)

pygame.draw.rect(prozor, Bež, (250,170,300,300), 0)

pygame.draw.rect(prozor, Crvena, (250,170,300,300), 5)

pygame.draw.circle(prozor, Svetloplava, (330,250), 50, 0)

pygame.draw.circle(prozor, Crna, (330,250), 50, 2)

pygame.draw.rect(prozor, Braon, (400,330,100,140), 0)

pygame.draw.rect(prozor, Crna, (400,330,100,140), 2)

pygame.display.update()

A drawing of a house

Description automatically generated

2

5

1

3

4