|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | | |  | | |
| **Евалуациони**  **лист** | **Разред** | 7 | **Поглавље** | 3 | **Лекција** | 4 | **Одељење**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | |
| **Име ученика** | | | | | | **Датум** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Да ли су следеће реченице тачне или нетачне? Тачно Нетачно** | |
| 1. Два облика се не могу преклопити уколико их цртамо помоћу библиотеке PyGame. | 🞏 🞏 |
| 1. Наредба: pygame.draw.polygon ће исцртати многоугао. | 🞏 🞏 |
| 1. Тачка (x,y) у наредби: pygame.draw.arc (prozor, Crvena, (x,y,250,200), pi/2, pi, 3) представља горњи десни угао правоугаоника у који се уписује кружни лук. | 🞏 🞏 |
| 1. Наредба: pygame.draw.circle(prozor, Crvena, (100,100), 50, 2) ће исцртати кружни исечак. | 🞏 🞏 |
| 1. Апсолутне координате су координате у односу на координатни почетак. | 🞏 🞏 |
| 1. Релативне координате су координате у односу на координатни почетак. | 🞏 🞏 |
| 1. Програм са релативним координатама захтева само измену вредности две променљиве док програм са апсолутним координатама захтева измену вредности свих променљивих у програму. | 🞏 🞏 |