**Релативне координате**



Пред вама је програм којим се помоћу разних облика исцртава кућицу користећи апсолутне координате.

|  |
| --- |
| Fill the boxes with the correct number. |

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)

#Релативне координате

tačkaА\_x = 250

tačkaА\_y = 170

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()

Испишите две нове променљиве које памте позицију горње леве тачке основе кућице, тј. та тачка ће бити референтна тачка А са координатама : tačkaА\_x = 250, tačkaА\_y = 170.

A drawing of a house with a red line

Description automatically generated

Преправите сваки број који је осенчен жутом бојом тако да програм користи релативне координате.



Померите кућицу тако да координате леве тачке основе кућице добију нове вредности:

tačkaА\_x = 100, tačkaА\_y = 160.