|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | | |  | | |
| **Евалуациони**  **лист** | **Разред** | 7 | **Поглавље** | 3 | **Лекција** | 5 | **Одељење**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | |
| **Име ученика** | | | | | | **Датум** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Означи тачне одговоре** | |
| 1. Функција randint() има два параметра: | ⭘ први дефинише највећу, а други најмању вредност параметра.  ⭘ први дефинише најмању, а други највишу вредност параметра.  ⭘ који морају бити једнаки. |
| 1. Када приказујемо испис листе случајних бројева: | ⭘ могуће је да се у листи понове два иста броја.  ⭘ увек ће се у листи поновити два иста броја.  ⭘ у листи се не могу поновити два иста броја. |
| 1. Библиотека random се: | ⭘ не може користити у комбинацији са осталим библиотекама у Пајтону.  ⭘ може користити са осталим библиотекама као што су PyGame и tkinter.  ⭘ може користити једино у комбинацији са осталим библиотекама. |
| 1. Кад укуцамо следећи код:   import random  for i in range(10):  print(random.randint(50,100))  не можемо добити испис броја: | ⭘ 50.  ⭘ 50,1.  ⭘ 75. |
| 1. Како би се нацртао круг који је испуњен случајним избором боје и случајне величине, али на одређеном месту у прозору, потребно је да прво дефинишемо: | ⭘ random\_color and random\_radius.  ⭘ random\_color, random\_radius and random\_pos.  ⭘ random\_color and random\_pos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Да ли су следеће реченице тачне или нетачне? Тачно Нетачно** | |
| 1. Да бисмо користили боје у PyGame не морамо прво дефинисати њене вредности у RGB моделу боја. | 🞏 🞏 |
| 1. Функција pygame.display.update()се увек мора налазити на почетку кода. | 🞏 🞏 |
| 1. Први параметар PlaySound() функције ј еконстанта која говори функцији шта да уради, а друга садржи аудио фајл WAV формату. | 🞏 🞏 |
| 1. Да би се програм покренуо аудио фајл мора бити у истом фолдеру где је и Пајтон код. | 🞏 🞏 |
| 1. Можемо користити PyGame библиотеку да пустимо звук, али и не да контролишемо трајање аудио фајла. | 🞏 🞏 |
| 1. Можемо користити или PyGame или tkinter библиотеку да бисмо приказали текст на екрану. | 🞏 🞏 |
| 1. Фонтови за стилизовање текста који се користе у PyGame библиотеци су другачији од оних који користи tkiner библиотека. | 🞏 🞏 |
| 1. Функција convert\_alfa() која се користи у склопу PyGame библиотеке мења формат пиксела слике на којој се примењује. | 🞏 🞏 |
|  |  |