**Приказ слика коришћењем библиотеке PyGame**



**Креирајте програм који ће поставити слику за позадину у прозору за исцртавање!**

**Отворите Пајтон и креирајте нов програм:**

* Креирајте прозор за цртање.
* Убаците библиотеку PyGame.
* Креирајте основни прозор.
* Доделите прозору наслов.
* Поставите боју и величину позадинe.

**Припрема за позивање функције за постављање слике:**

* Креирајте фолдер и назовите га Пајтон и слика.
* Пронађите жељену слику и убаците је у фолдер Пајтон и слика.
* Ишчитајте величину слике и промените величину прозора да одговара димензијама слике.
* У фолдеру Пајтон и слика сачувајте програм који сте до сада исписали у Пајтону.

**Учитајте слику и прикажите је у прозору за исцртавање:**

* Учитајте слику у програм помоћу наредбе background = pygame.image.load ("Назив слике").
* Наместите слику као позадину помоћу наредбе window.blit.
* Сачувајте и покрените програм!