

# СТРУКТУРА ПАЈГЕЈМ ПРОГРАМА

Наредба	Опис наредбе
<code>import pygame</code>	Увоз (учитавање) библиотеке Пајгејм
<code>pygame.init()</code>	Покретање (иницијализација) библиотеке Пајгејм
<code>pygame.display.set_caption("Prvi program")</code>	Постављање наслова прозора
<code>prozor = pygame.display.set_mode((200, 200))</code>	Отварање прозора димензије 200 x 200 пиксела
<code>pygame.time.wait(5000)</code>	Прозор је отворен пет секунди (5000 милисекунди)
<code>pygame.quit()</code>	Искључивање библиотеке Пајгејм

## ИСЦРТАВАЊЕ ДУЖИ

- Линија се исцртава коришћењем функције:

**`pygame.draw.line(prozor, боја, тачка1, тачка2, дебљина).`**

```
import pygame
pygame.init()
prozor = pygame.display.set_mode((400, 400))
pygame.display.set_caption("Linija")
prozor.fill(pygame.Color("white"))

# crtamo crnu duž od tačke (100, 100) do tačke (300, 300) debljine 5
pygame.draw.line(prozor, pygame.Color("black"), (100, 100), (300, 300), 5)

pygame.display.update()
while pygame.event.wait().type != pygame.QUIT:
    pass
pygame.quit()
```

### Дефинисање боја

Бојама можемо доделити име а затим користити у позивима функције за цртање и попуну позадине

**`ROZE = (250, 210, 250)`**

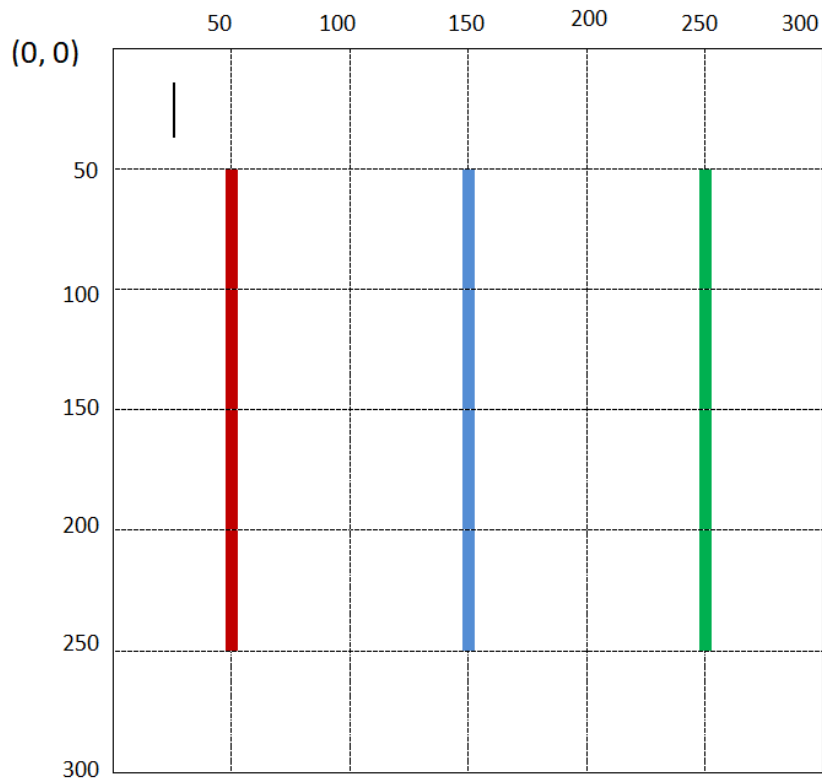
**`prozor.fill(ROZE)`**

**`BRAON = (80, 60,40)`**

**`pg.draw.line(prozor, BRAON, (50,50), (250, 50), 4)`**

## 1. Задатак усправне линије

Напиши програм који ће у прозору **300 x 300** пиксела нацртати **три усправне дужи дужине 200** пиксела које се налазе на једнаком растојању као што је приказано на слици. Бојама доделити имена BELA, CRVENA, PLAVA а затим ова имена користити у позивима функције за цртање



## 2. Задатак паралелне линије

Напиши програм који ће на средини прозора 300 x 300 пиксела нацртати пет водоравних дужи дужине 200 пиксела које се налазе на једнаком растојању као што је приказано на слици. Изабери различите нијансе боја линије и позадине прозора. Бојама додели име а затим користи у позивима функције за цртање



