

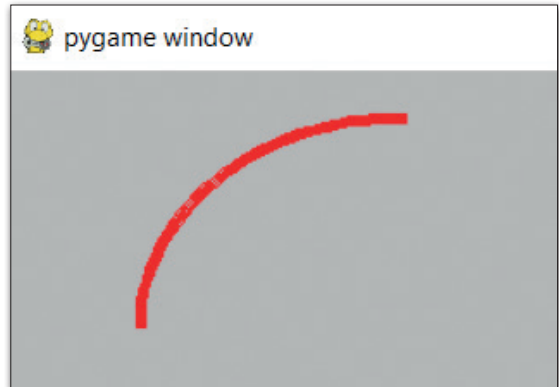
Поєднуємо графічні примітиви



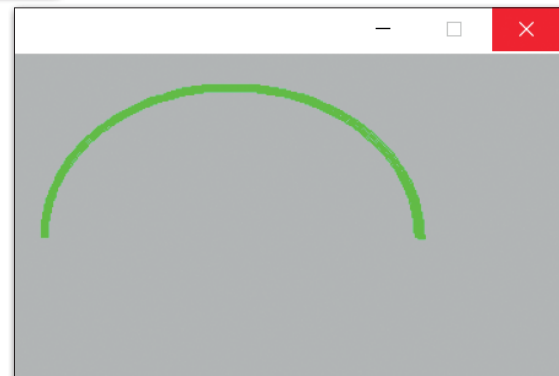
1.

Заповніть пропуски в наведених командах, щоб отримати певну фігуру. Відкрийте середовище програмування Python та перевірте себе.

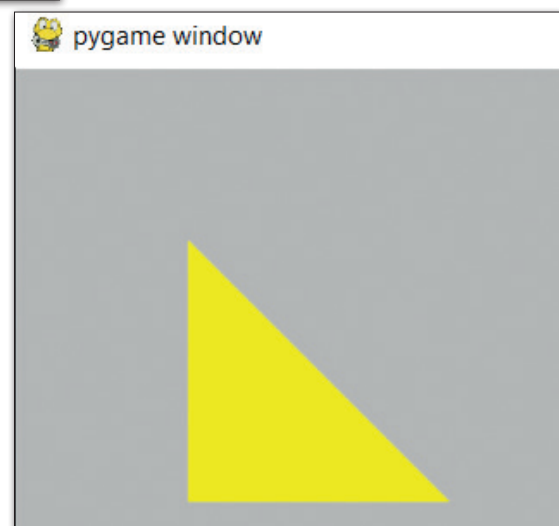
```
pygame._____.arc(screen, _____, [60, 20, 250, 200], _____, pi, 5)
```



```
pygame.draw._____(screen, 'green', (860, 20, 250, 200), _____, _____, 5)
```



```
pygame.draw._____(screen, 'yellow', [(80, 80), (_____, 200), (_____, 200)], _____)
```

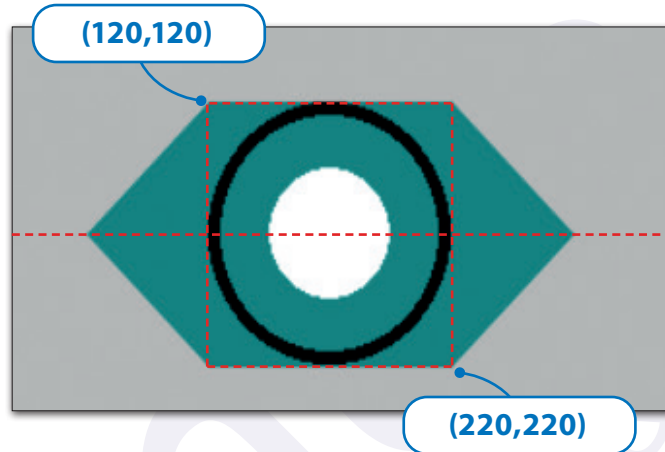
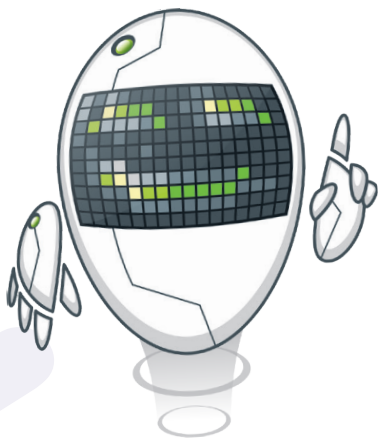




2.

Скористайтеся знаннями з геометрії, щоб обчислити правильні координати. Заповніть пропуски в наступному фрагменті програми, щоб отримати наведену фігуру.

```
points=[(70,170),(__,120),(220,120),(270,__),(220,__),(__,__)]
pygame.draw.__(screen,'teal',points,0)
pygame.draw.__(screen,'black',(__,__,100,__),5)
pygame.draw.circle(screen,__,(170,170),__,__)
```



3.

На вас чекає вікторина.

Перейдіть за посиланням:
quizizz.com/join

Введіть код гри, який повідомить учитель.

