



Відкрийте середовище програмування Python та створіть програму, яка анімує м'яч:

- імпортуйте та ініціалізуйте модуль pygame;
- створіть графічне вікно;
- задайте радіус кола (воно буде імітувати м'яч), початкові положення м'яча та швидкість його руху (крок для координат x та y);
- створіть цикл, який буде чекати подію (чи то закриття графічного вікна, чи то натискання певної клавіші тощо);
- далі в циклі задайте рух м'яча;
- перевірте, чи не зтикається м'яч зі стінками вікна та задайте зміну руху при відбитті при необхідності;
- заповніть створене графічне вікно кольором;
- намалюйте м'яч з новими координатами;
- Оновіть вікно, щоб відобразити зміни.





4.

На вас чекає вікторина.



Перейдіть за посиланням:
wordwall.net/uk/resource/68501015

