



1.

Тестування – важливий етап при створенні програми. Саме завдяки йому можна впевнитися, що завдання виконано вірно, та результат виконання коду саме той, що очікували. Перший етап на шляху виправлення програми – виявити помилку. Тож спробуйте знайти та визначити тип помилки (синтаксична, помилка виконання чи семантична) у наведених прикладах.

- Створіть вікно та намалюйте прямокутник у ньому.

```
import pygame

# Створення вікна
screen = pygame.display.set_mode((600, 400))

# Заповнення вікна білим кольором
screen.fill('blue')

# Оновлення вікна
pygame.display.update()

# Створення прямокутника
pygame.draw.rect(screen, ('black'), 100, 100, 200, 200)
```

- Якщо a менше або дорівнює b , програма виводить на екран сповіщення про помилку.

```
import pygame

if a > b:
    print("Вітаю!")
else:
    print("Помилка!")
```

- Якщо a дорівнює b , програма виводить на екран сповіщення про помилку.

```
a = 10
b = 5

if a = b:
    print("Вітаю!")
else:
    print("Помилка!")
```

- Створіть вікно та намалюйте прямокутник у ньому.

```
import pygame

# Створення вікна
screen = pygame.display.set_mode((100, 100))

# Заповнення вікна білим кольором
screen.fill((255, 255, 255))

# Створення прямокутника
pygame.draw.rect(screen, (0, 0, 0), (100, 100, 200, 200))

# Оновлення вікна
pygame.display.update()
```

ПІДКАЗКА

У наведених прикладах може бути більше ніж одна помилка.



2. ➤

Введіть запропонований на скриншотах код та спробуйте виправити помилки. Після перевірте, чи працює код у відповідності до завдання.

