

Vaše jméno:

- 1) **Následující kód vyrobí skrytý obrázek polovičních rozměrů, než má okno, vyplní ho modře a pak několikrát kopíruje. Načrtněte (na zadní stranu), co se objeví na obrazovce. (6b.)**

Je-li v proměnné plocha objekt typu pygame.Surface, pak funkce plocha.fill(barva) vyplní celý obrázek danou barvou a plocha.blit(druha_plocha, (x, y)) zkopíruje druha_plocha tak, aby se levý horní roh vykreslil na obrázku plocha na souřadnicích x, y

```
import pygame
pygame.init()
# připravíme si barvy
blue = pygame.Color(0, 0, 255)
white = pygame.Color(255, 255, 255)
# vytvoříme okno velikosti 200x200 pixelů
screen = pygame.display.set_mode((200, 200))
screen.fill(white)
# vyrobíme si obrázek 100x100 pixelů modré barvy
image = pygame.Surface((100, 100))
image.fill(blue)
# následující čtyři řádky jsou nejdůležitější
screen.blit(image, (0, 0))
screen.blit(image, (100, 100))
image.fill(white)
screen.blit(image, (50, 50))
# ukážeme výsledky, vteřinu počkáme, zavřeme okno
pygame.display.update()
pygame.time.wait(1000)
pygame.quit()
```



- 2) **Máte-li čas, můžete sem napsat komentář k zadání písemky (0b.)**

Vaše jméno:

- 1) **Následující kód vyrobí skrytý obrázek polovičních rozměrů, než má okno, vyplní ho modře a pak několikrát kopíruje. Načrtněte (na zadní stranu), co se objeví na obrazovce. (6b.)**

Je-li v proměnné plocha objekt typu pygame.Surface, pak funkce plocha.fill(barva) vyplní celý obrázek danou barvou a plocha.blit(druha_plocha, (x, y)) zkopíruje druha_plocha tak, aby se levý horní roh vykreslil na obrázku plocha na souřadnicích x, y

```
import pygame
pygame.init()
# připravíme si barvy
blue = pygame.Color(0, 0, 255)
white = pygame.Color(255, 255, 255)
# vytvoříme okno velikosti 200x200 pixelů
screen = pygame.display.set_mode((200, 200))
screen.fill(white)
# vyrobíme si obrázek 100x100 pixelů modré barvy
image = pygame.Surface((100, 100))
image.fill(blue)
# následující čtyři řádky jsou nejdůležitější
screen.blit(image, (50, 50))
image.fill(white)
screen.blit(image, (0, 0))
screen.blit(image, (100, 100))
# ukážeme výsledky, vteřinu počkáme, zavřeme okno
pygame.display.update()
pygame.time.wait(1000)
pygame.quit()
```



- 2) **Máte-li čas, můžete sem napsat komentář k zadání písemky (0b.)**

Vaše jméno:

- 1) **Následující kód vyrobí skrytý obrázek polovičních rozměrů, než má okno, vyplní ho modře a pak několikrát kopíruje. Načrtněte (na zadní stranu), co se objeví na obrazovce. (6b.)**

Je-li v proměnné plocha objekt typu pygame.Surface, pak funkce plocha.fill(barva) vyplní celý obrázek danou barvou a plocha.blit(druha_plocha, (x, y)) zkopíruje druha_plocha tak, aby se levý horní roh vykreslil na obrázku plocha na souřadnicích x, y

```
import pygame
pygame.init()
# připravíme si barvy
blue = pygame.Color(0, 0, 255)
white = pygame.Color(255, 255, 255)
# vytvoříme okno velikosti 200x200 pixelů
screen = pygame.display.set_mode((200, 200))
screen.fill(white)
# vyrobíme si obrázek 100x100 pixelů modré barvy
image = pygame.Surface((100, 100))
image.fill(blue)
# následující čtyři řádky jsou nejdůležitější
screen.blit(image, (100, 100))
screen.fill(white)
screen.blit(image, (0, 0))
screen.blit(image, (50, 50))
# ukážeme výsledky, vteřinu počkáme, zavřeme okno
pygame.display.update()
pygame.time.wait(1000)
pygame.quit()
```



- 2) **Máte-li čas, můžete sem napsat komentář k zadání písemky (0b.)**

Vaše jméno:

- 1) **Následující kód vyrobí skrytý obrázek polovičních rozměrů, než má okno, vyplní ho modře a pak několikrát kopíruje. Načrtněte (na zadní stranu), co se objeví na obrazovce. (6b.)**

Je-li v proměnné plocha objekt typu pygame.Surface, pak funkce plocha.fill(barva) vyplní celý obrázek danou barvou a plocha.blit(druha_plocha, (x, y)) zkopíruje druha_plocha tak, aby se levý horní roh vykreslil na obrázku plocha na souřadnicích x, y

```
import pygame
pygame.init()
# připravíme si barvy
blue = pygame.Color(0, 0, 255)
white = pygame.Color(255, 255, 255)
# vytvoříme okno velikosti 200x200 pixelů
screen = pygame.display.set_mode((200, 200))
screen.fill(white)
# vyrobíme si obrázek 100x100 pixelů modré barvy
image = pygame.Surface((100, 100))
image.fill(blue)
# následující čtyři řádky jsou nejdůležitější
screen.blit(image, (0, 100))
screen.blit(image, (0, 0))
image.fill(blue)
screen.blit(image, (50, 50))
# ukážeme výsledky, vteřinu počkáme, zavřeme okno
pygame.display.update()
pygame.time.wait(1000)
pygame.quit()
```



- 2) **Máte-li čas, můžete sem napsat komentář k zadání písemky (0b.)**