```
import pygame

from math import pi

pygame.init()


BLACK = (0, 0, 0)

WHITE = (255, 255, 255)

BLUE = (0, 0, 255)

GREEN = ( 0, 255, 0)

RED = (255, 0, 0)

#обозначение высоты и ширины экрана

size = [400, 300]

screen = pygame.display.set_mode(size)

#обозначение названия окна

pygame.display.set_caption("Пример рисования")


     while True:

          for event in pygame.event.get():

               if event.type == pygame.QUIT:

                    exit()


screen.fill(WHITE)



pygame.draw.line(screen, BLACK, [0, 0], [40,40], 4)

#Нарисуем на экране несколько смежных отрезков шириной в 4
пикселя

pygame.draw.lines(screen, GREEN, False, [[60, 20], [100, 20],
[140, 5], [180, 20], [220,20]], 4)

#Нарисуем на экране сплошную линию от точки (0,50) до (40,90)
шириной в 2 пикселя
```

LIVEWORKSHEETS

```
pygame.draw.aaline(screen, BLACK, [0, 50],[40,90], 2)

#Нарисуем прямоугольник, начиная с точки (60,60), с длиной и
шириной сторон в 60 пикселей, толщиной линии в 1 пиксель

pygame.draw.rect(screen, BLUE, [60,60,60,60], 1)



pygame.draw.rect(screen, BLUE, [140, 60,60,60])

#Нарисуем окружность с центром в точке (90,170) и радиуса 30
пикселей

pygame.draw.circle(screen, BLACK, [90, 170], 30,1)

#Нарисуем сплошной залитый круг с центром в точке (170,170) и
радиуса 30 пикселей

pygame.draw.circle(screen, BLACK, [170, 170], 30)


pygame.draw.ellipse(screen, RED, [60,220,60,30], 1)

#Нарисуем сплошной залитый эллипс, используя прямоугольник

pygame.draw.ellipse(screen, RED, [140,220,60,30])


pygame.draw.polygon(screen, BLACK, [[170, 25], [140, 60], [200,
60]], 5)


pygame.draw.arc(screen, RED,[210, 75, 150, 125], 0, pi/2, 3)

pygame.draw.arc(screen, GREEN,[210, 75, 150, 125], pi/2, pi, 3)

pygame.draw.arc(screen, BLUE, [210, 75, 150, 125], pi,3*pi/2, 3)

pygame.draw.arc(screen, BLACK, [210, 75, 150, 125], 3*pi/2,
2*pi, 3)


pygame.display.flip()


pygame.quit()
```

LIVEWORKSHEETS