**Релативне координате**



Пред вама је програм којим се помоћу разних облика исцртава кућицу користећи апсолутне координате.

|  |
| --- |
| Fill the boxes with the correct number. |

from tkinter import\*

window=Tk()

window.title("Кућица")

canvas=Canvas(bg="steelblue" ,width=400,height=255)

canvas.pack()

canvas.create\_line(240,20, levi\_ugaoX, levi\_ugaoY,320,100,240,20,width=8, fill="crimson")

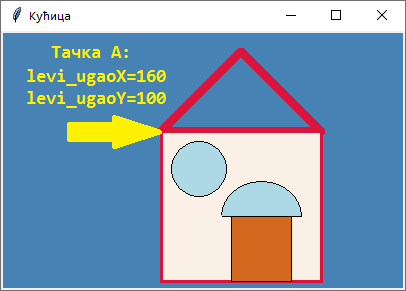
canvas.create\_rectangle(160,100,320,250,width=3,outline="crimson", fill="linen")

canvas.create\_rectangle(230,170,290,250,fill="chocolate")

canvas.create\_oval(170,110,225,165,fill="lightblue")

canvas.create\_arc(220,150,300,220,fill="lightblue",extent=180, style=CHORD)

Испишите две нове променљиве које памте позицију горње леве тачке основе кућице, тј. тачку   
A : levi\_ugaoX=160 levi\_ugaoY=100.



Преправите сваки број који је осенчен жутом бојом тако да програм користи релативне координате.



Померите кућицу тако да координате леве тачке основе кућице добију нове вредности: levi\_ugaoX=120 levi\_ugaoY=95.