

Desenhando círculos na tela gráfica

O código abaixo serve para criar um círculo na tela, usando o **Pygame**. Os parâmetros usados para desenhar o círculo são a tela, a cor em uma tupla RGB, a posição central e o raio do círculo:

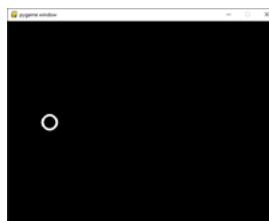
```
import pygame
pygame.init()
tela = pygame.display.set_mode((640, 480), 0)
while True:
    pygame.draw.circle(tela, (__, __, __), (__, __), __, 5)
    pygame.display.update()
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
```

Sabemos que o **branco** corresponde à presença de todas as cores primárias (vermelho, verde e azul) e que a sintaxe para desenhar um círculo na tela é a seguinte, conforme a [documentação](https://www.pygame.org/docs/ref/draw.html#pygame.draw.circle) (<https://www.pygame.org/docs/ref/draw.html#pygame.draw.circle>):

```
circle(surface, color, center, radius, width=0)
```

Com base nestas informações, quais são os parâmetros a serem informados para o método `pygame.draw.circle()`, para que seja desenhado um círculo na tela, conforme o desenho abaixo:

- Círculo desenhado em tela com tamanho 640 x 480 pixels:



Selecione uma alternativa

- A** `pygame.draw.circle(tela, (255, 255, 255), (20, 0), 300, 5)`
- B** `pygame.draw.circle(tela, (255, 255, 255), (100, 240), 20, 5)`
- C** `pygame.draw.circle(tela, (0, 255, 255), (0, 480), 20, 5)`
- D** `pygame.draw.circle(tela, (255, 0, 255), (0, 20), 20, 5)`

E

```
pygame.draw.circle(tela, (255, 255, 0), (640, 0), 300, 5)
```