



FLAPPY BIRD

АВТОР: ДМИТРИЙ ТРУФАНОВ



О ПРОЕКТЕ:

ИГРА НА ПОДОБИИ ИЗВЕСТНОЙ FLAPPY BIRD.
ЗАГОРЕЛСЯ ИДЕЕЙ СДЕЛАТЬ ЧТО-НИБУДЬ
СВОЕ.

ПОТРАТИЛ ОКОЛО 3-Х НЕДЕЛЬ НА
ИЗУЧЕНИЕ БИБЛИОТЕКИ PYGAME, И 1 НЕДЕЛЮ
НА НАПИСАНИЯ КОДА.

КАКОЕ УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ?

С ПОМОЩЬЮ КЛАВИШЬ
'LKM' И 'SPACE', ВЫ СМОЖЕТЕ
УПРАВЛЯТЬ ПТИЧКОЙ.

03



```
if len(pipes) == 0 or pipes[len(pipes) - 1].x < WIDTH - 200:  
    pipes.append(pygame.Rect(WIDTH, 0, 50, pipeGateSise // 2))  
    pipes.append(pygame.Rect(WIDTH, pipeGatePos + pipeGateSise // 2, 50, HEIGHT - pipeGatePos + pipeGateSise // 2))  
  
    pipeGatePos += randint (-100, 100)  
    if pipeGatePos < pipeGateSise:  
        pipeGatePos = pipeGateSise  
    elif pipeGatePos > HEIGHT - pipeGateSise:  
        pipeGatePos = HEIGHT - pipeGateSise  
  
    if player.top < 0 or player.bottom > HEIGHT:  
        state = 'fall'  
    for pipe in pipes:  
        if player.colliderect(pipe):  
            state = 'fall'  
        if pipe.right < player.left and pipe not in pipesScores:  
            pipesScores.append(pipe)  
            scores += 5  
    elif state == 'fall':  
        sy, ay = 0, 0  
        pipeGatePos = HEIGHT // 2  
        lives -= 1  
        if lives > 0:  
            state = 'start'  
            timer = 60  
        else:  
            state = "game over"  
            timer = 180
```

В ЭТОЙ ЧАСТИ КОДА ПРОИСХОДИТ ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ ТРУБ, ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ С ТРУБАМИ ИЛИ ВЫХОДЕ ЗА ИГРОВЫЕ ПОЛЯ, ЕСЛИ ОСТАЛИСЬ ЖИЗНИ, ТО ИГРА ПРОДОЛЖИТСЯ, ИНАЧЕ ЗАКОНЧИТСЯ.

ИМПОРТИРОВАННЫЕ БИБЛИОТЕКИ

RANDOM

БЛАГОДАРЯ
ЭТОЙ
БИБЛИОТЕКЕ
ТРУБЫ В ИГРЕ
ПОЯВЛЯЮТСЯ
ХАОСТИЧНО, А НЕ
ОДИНАКОГО.

PYGAME

НА ЭТОЙ
БИБЛИОТЕКЕ
ПОСТРОЕНА ВСЯ
ИГРА.



ВОЗНИКШАЯ СЛОЖНОСТЬ,
ОНА ОДНА:

ДОЛГОЕ, САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ
ИЗУЧЕНИЕ МАТЕРИАЛОВ

ПЕРЕЙДЕМ К ПРОВЕРКЕ ПРОГРАММЫ

