Проект на тему “Настольный теннис” на Pygame

Автор: Ажар Кабдыгали

Описание идеи:

Данный проект разрабатывает игру в настольный теннис на компьютере. Игра предусмотрена для одиночной игры с компьютером. Теннисный стол условно разделен на 3 части: ракетка компьютера, сетка и ракетка пользователя. Перед началом игры идет отсчет в 3 секунды и подача мяча, далее в случае победы происходит новая подача мяча, и так пока пользователь или компьютер не набирает 7 очков. Далее на экране выводится кто победил и окно закрывается. Также ведется счет, который отображается в верхней части окна программы.

Описание реализации:

Код данной игры состоит из следующих основных классов: Block, Player, Ball, Computer, GameRunner. Класс Block наследуется от pygame.sprite.Sprite и далее классы Player, Ball, Computer наследуются от Block. В конструкторе класса Block есть self.image и self.rect. Данные классы отвечают за мяч, ракетки игрока и компьютера. Класс GameRunner запускает, обновляет игру, ведет счет игры, производит новую подачу мяча в случае проигрыша, также проверяет число очков, и далее определяется победитель.

При запуске сначала выходит заставка с текстом правил, далее после нажатия кнопки начинается отсчет 3-х секунд и подача мяча. Слева компьютер, справа игрок, счет виден в верхней части экрана.

Описание технологий:

Главной технологией создания данной игры является библиотека pygame. Также используются библиотеки random, os, sys, time

import pygame

import random

import os

import sys

import time

Далее важной составляющей является функция для загрузки изображений load\_image. После этого идет заставка игры и классы для каждой из структурных единиц программы.

Используются также:

pygame.sprite

pygame.font

pygame.time





