



 MomonoKawabata / ProjExD Public


<> Code


 Issues 6


 Pull requests

 Discussions

 Actions

 Projects

 Wiki

 Security

Label issues and pull requests for new contributors

Dismiss

Now, GitHub will help potential first-time contributors [discover issues](#) labeled with good first issue

 Labels


 Milestones

New

Filters ▾

 is:issue is:open

 6 Open  0 Closed

Author ▾	Label ▾	Assignee ▾	Sort ▾	
 画像の変更				 1
#6 opened 24 minutes ago by c0a21151				
 いらない機能は消すといいかも				 1
#5 opened 29 minutes ago by c0a2187f6				
 説明が欲しい				 1
#4 opened 7 days ago by c0a21151				
 コメントアウトを削除する				 1
#3 opened 7 days ago by c0a2187f6				
 改行				 2
#2 opened 14 days ago by c0a21151				
 ここ改行				 2
#1 opened 14 days ago by c0a2187f6				

 **ProTip!** Notify someone on an issue with a mention, like: @MomonoKawabata.

MomonoKawabata / ProjExD Public[Code](#) [Issues 6](#) [Pull requests](#) [Discussions](#) [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#)

main ▾

...

[ProjExD](#) / [ex03](#) / [fig](#) / [maze.py](#) / [Jump to ▾](#)

MomonoKawabata 訂正#5 #6


[History](#)[1 contributor](#)

47 lines (38 sloc) | 1.08 KB

...

```
1 import tkinter as tk
2 import maze_maker as mm
3
4 def key_down(event):
5     global key
6     key = event.keysym
7
8
9 def key_up(event):
10    global key
11    key = ""
12
13 def main_proc():
14    global cx, cy, mx, my
15    if key == "Up": my -= 1
16    if key == "Down": my += 1
17    if key == "Left": mx -= 1
18    if key == "Right": mx += 1
19    if maze_lst[mx][my]==1:
20        if key == "Up": my += 1
21        if key == "Down": my -= 1
22        if key == "Left": mx += 1
23        if key == "Right": mx -= 1
24    cx, cy = mx*100+50, my*100+50
25    canvas.coords("kokaton", cx, cy)
26    root.after(100, main_proc)
27
28
29 if __name__ == "__main__":
30     root = tk.Tk()
31     root.title("迷えるこうかとん")
32     canvas = tk.Canvas(root, width=1500, height=900, bg="black")
33     canvas.pack()
34     maze_lst = mm.make_maze(15, 9)
35
36     mm.show_maze(canvas, maze_lst)
37
38     mx, my= 1, 1
```


```
39     cx, cy = mx*100+50,my*100+50
40
41     tori = tk.PhotoImage(file="ex03/fig/1.png")
42     canvas.create_image(cx, cy, image=tori, tag="kokaton")
43     key = ""
44     root.bind("<KeyPress>", key_down)
45     root.bind("<KeyRelease>", key_up)
46     main_proc()
47     root.mainloop()
```

 MomonoKawabata / ProjExD Public[Code](#) [Issues 6](#) [Pull requests](#) [Discussions](#) [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#) main ▾

...

[ProjExD](#) / [ex03](#) / README.md

MomonoKawabata 実装

 History 1 contributor 14 lines (14 sloc) | 697 Bytes

...

第3回

迷路ゲーム：迷えるこうかとん（ex03/maze.py）

ゲーム概要

- ex03/maze.pyを実行すると、1500x900画素canvasに迷路が描画され、迷路に沿ってこうかとんを移動させるゲーム
- 実行するたびに迷路の構造は変化する

操作方法

- 矢印キーでこうかとんを上下左右に移動する

追加機能

- 迷路の色を変えた

ToDo（実装しようと思ったけど時間がなかった）

- ☐ スタートとゴールのマスの変色
- ☐ 移動ボタンを押したときにこうかとんの画像が変わる
- ☐ スタートすると時間が動きゴールにつくと時間が止まる