

## ProjExD\_05 / block\_breaker.py ☐

• • •

Џ COA22016 BGM, 反射時のSEを流す機能を追加

1 hour ago ••••



67 lines (55 loc) · 1.71 KB

```
Raw 📮 🕹
                                                                                                          <>
Code
         Blame
  1
        from typing import Any
  2
        import pygame as pg
         import sys
  4
        WIDTH, HEIGHT = 1600, 900
  5 V
        class Block(pg.sprite.Sprite):
  6
             ブロックに関するクラス
  9 🗸
            def __init__(self,width:int,height:int,x:int,y:int):
 10
                super().__init__()
                self.img = pg.Surface((width, height))
 11
 12
                self.img.fill((255, 255, 255)) # 白色で塗りつぶす
 13
                self.rect = self.img.get_rect()
 14
                self.rect.center = x,y
            def update(self,screen: pg.Surface):
 15
                screen.blit(self.img, self.rect)
 16
 17
 18
 19 🗸
         class Sound():
            0.00
 20
            サウンドに関するクラス
 21
 22
 23
            def __init__(self):
 24
                self.BoundSE = pg.mixer.Sound("ex05/sounds/boundSE.mp3")
                self.BGM = pg.mixer.Sound("ex05/sounds/maou_bgm_8bit28.mp3")
 25
 26
 27 🗸
            def playBoundSE(self):
                0.00
 28
                ボールが反射したときに実行してください
 29
 30
 31
                self.SE.play()
 32
            def playBGM(self, time:int):
 33
                self.BGM.play(time)
 34
 35
 36
 37 ~
        def main():
            pg.display.set_caption("ブロック崩し改")
 38
 39
            screen = pg.display.set_mode((WIDTH, HEIGHT))
 40
            blocks = pg.sprite.Group()
 41
            ball = pg.sprite.Group()
            sound = Sound()
```

```
43
44
           # 初期ブロックの追加
45
           for i in range(1,10):
              for j in range(1,10):
46
47
                  blocks.add(Block(100, 25,200+(110*i),100+(30*j)))
48
           sound.playBGM(-1) # BGM再生
49
50
           while True:
51
52
              key_lst = pg.key.get_pressed()
53
54
              for event in pg.event.get():
                  if event.type == pg.QUIT:
55
                      return 0
56
57
              # ブロックの更新と描画
59
              blocks.update(screen)
60
              # 画面の更新
61
62
              pg.display.flip()
63
       if __name__ == "__main__":
           pg.init()
64
           main()
65
           pg.quit()
66
67
           sys.exit()
```