

c0b22110 /
ProjExD_05

<> Code

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security

Insights



C0B22110/power ▾

ProjExD_05

/ Super_Danio.py

Go to file

t



c0b22110 now



83 lines (69 loc) · 2.89 KB

Code

Blame



```
1  import sys
2  import pygame as pg
3  import time
4
5
6  class Power:
7      """
8      スコアが一定以上を越せばパワーアップする（見た目）
9      """
10
11  def __init__(self, score):
12      self.score = score
13      self.power = False
14      self.da_img = pg.image.load("ex05/fig/danieru.png")
15      self.da_img = pg.transform.rotozoom(self.da_img, 0, 0.5)
16      self.po_img = pg.image.load("ex05/fig/power.png")
17      self.po_imgs = pg.transform.rotozoom(pg.transform.flip(self.po_img, True, False), 0, 0.5)
18      self.now_img = self.da_img #現在の状態
19
20  def update(self):
21      if self.score >= 5 and not self.power: #スコアが5を超えたらパワーアップ
22          self.power_up()
23      if self.score == 4: #パワーアップしたら音が鳴る
24          self.sound()
25
26  def power_up(self): #パワーアップの状態
27      self.power = True
28      self.now_img = self.po_imgs
29
30  def draw(self, screen, x, y): #現在の状態のプレイヤーを描写
31      screen.blit(self.now_img, (x, y))
32
33  def sound(self):
34      pg.mixer.init()
35      pg.mixer.music.load("ex05/fig/power.mp3")
36      pg.mixer.music.play() #パワーアップサウンド
37
```

```
38  def main():
39      pg.display.set_caption("スーパーダニエル")
40      screen = pg.display.set_mode((800, 600))
41      clock = pg.time.Clock()
42      bg_img = pg.image.load("ex05/fig/pg_bg.jpg")
43      # da_img = pg.image.load("ex05/fig/danieru.png")
44      # da_img = pg.transform.rotozoom(da_img, 0, 0.5)
45      bg_imgs = [bg_img, pg.transform.flip(bg_img, True, False)] * 2
46
47      tmr = 0
48      score = 0 #実行用 (後で削除)
49      player_y = 400 #実行用 (後で削除)
50      width = 800 #実行用 (後で削除)
51      height = 600 #実行用 (後で削除)
52      screen = pg.display.set_mode((width, height)) #実行用 (後で削除)
53      pg.display.set_caption("Score Example") #実行用 (後で削除)
54      font = pg.font.Font(None, 36) #実行用 (後で削除)
55
56      while True:
57          for event in pg.event.get():
58              if event.type == pg.QUIT:
59                  return
60              elif event.type == pg.KEYDOWN: #実行用 (後で削除)
61                  if event.key == pg.K_SPACE: #実行用 (後で削除)
62                      score += 1 #実行用 (後で削除)
63
64              x = tmr % 3200
65              screen.blit(bg_img, [x, 0])
66              for i in range(4):
67                  screen.blit(bg_imgs[i], [1600*i-x, 0])
68              score_text = font.render("Score: {}".format(score), True, (0, 0, 0)) #実行用 (後で削除)
69              screen.blit(score_text, (10, 10)) #実行用 (後で削除)
70              power = Power(score)
71              power.update()
72              power.draw(screen, 200, player_y) #パワーアップした状態を描く
73              pg.display.update()
74              tmr += 1
75              clock.tick(100)
76
77
78
79  if __name__ == "__main__":
80      pg.init()
81      main()
82      pg.quit()
83      sys.exit()
```