ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ПРОЕКТУ PYGAME

pygame.font.match\_font

Возвращает полный путь к файлу шрифта в системе. Если полужирный или курсив установлен в true, это попытается найти правильное семейство шрифтов. В данной программе был выбран шрифт verdana.

Все остальное описано в учебнике.

КЛАСС player

Сначала определяются переменные, которые будут использованы в этом классе, с помощью self, такие как радиус поражения, скорость, мощность, количество здоровья, щита и так далее. Затем следует размещение игрока при работе программы и передвижение. Затем описывается работа выстрела.

Класс Bullet

В этом классе описывается скорость пули и картинка пули.

Класс POW

Описывается выстрел из пушки

Класс Explosion

Описываются параметры взрыва

Класс Mob

Описывается поведение врагов

Далее описывается замена спрайтов, поведение программы при завершении, система очков и бонусов