

# **Praktikum 11.**

## **Materi Praktikum : pygame**

- **Mengontrol Objek dengan Keyboard**
- **Manipulasi posisi x,y pygame.draw dengan Keyboard**
- **Manipulasi posisi x,y Image Menggunakan Keyboard**

Pada praktikum ke 11 ini anda akan mempraktekkan kedua materi diatas, materi praktikum 11 merupakan materi tambahan dari materi sebelumnya, tujuan pengulangan materi sebelumnya ditambah dengan manipulasi menggunakan keyboard bertujuan agar mahasiswa lebih paham dan lancar menggunakan keyboard sebagai inputan yang digunakan untuk mengontrol objek seperti gambar dan lainnya. Mulailah dengan mengetik code pada latihan 11.1 dibawah dan lanjutkan dengan mengubah dan menambahkan sesuai dengan instruksi yang diberikan :

## **Latihan 11.1 PyGame – Manipulasi posisi x,y pygame.draw dengan Keyboard**

```
# Simpan dengan nama : code111.py
# Pemrograman Game Praktikum 11
# latihan code 11.1 : PyGame
import pygame
pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((640, 480))
done = False
warna_bg = (180,122, 0)
x,y=0,0
xx,yy=1,1
pygame.display.set_caption("Buat Garis")

while not done:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            done = True
        if event.type == pygame.KEYDOWN and \
            event.key == pygame.K_ESCAPE:
            done = True
        if event.type == pygame.KEYDOWN and \
            event.key == pygame.K_DOWN:
            yy = yy+1
        if event.type == pygame.KEYDOWN and \
            event.key == pygame.K_UP:
            yy = yy-1
        if event.type == pygame.KEYDOWN and \
            event.key == pygame.K_LEFT:
            xx = xx-1
        if event.type == pygame.KEYDOWN and \
            event.key == pygame.K_RIGHT:
            xx = xx+1

    screen.fill(warna_bg)
    pygame.draw.line(screen, (0, 222, 255), (x, y), (xx, yy))
    pygame.display.update()
```

## **Latihan 11.2 PyGame – Manipulasi posisi x,y Image dengan Keyboard**

```
# Simpan dengan nama : code112.py
# Pemrograman Game Praktikum 11
# latihan code 11.2 : PyGame
import pygame

running = 1
width , height = 600, 400
x,y = 0,0
screen = pygame.display.set_mode((width, height))
img = pygame.image.load('bola.png')
bg = pygame.image.load("bg.png").convert()
screen.blit(bg,[0,0])

while running:
    event = pygame.event.poll()
    if event.type == pygame.QUIT:
        running = 0
    if event.type == pygame.KEYDOWN and \
        event.key == pygame.K_ESCAPE:
        running = 0

    if event.type == pygame.KEYDOWN and \
        event.key == pygame.K_s:
        y = y+15

    elif event.type == pygame.KEYDOWN and \
        event.key == pygame.K_w:
        y = y-15

    elif event.type == pygame.KEYDOWN and \
        event.key == pygame.K_d:
        x = x+15
    elif event.type == pygame.KEYDOWN and \
        event.key == pygame.K_a:
        x = x-15

    screen.blit(bg,[0,0])
    screen.blit(img, [x, y])
    pygame.display.update()
```

## **Tugas 12.**

**Tugas 12 anda,**  
**1.Upload semua code latihan praktikum 11 ( code111.py dan code112.py ) ke akun github anda !.**