Projet Mario

Exercice 1 :

1. La variable fenêtre est créée dans le fichier B\_sprites.py. Le jeux se déroulera dans le fichier B\_sprites.py.
2. L’instruction qui permet de réaliser le lien entre les 2 fichiers est : “from B\_sprites import \* ”
3. La fonction pygame.display.set\_mode() permet de crée une fenêtre de taille voulue.
4. pygame.image.load() permet de charger une image dans le scripte
5. Ajouter “.convert()” à la fin à pour effet de faire une copie de l’image qui s’affiche plus rapidement sur l’écran.
6. “.convert\_alpha” à le même effet que “.convert” mais permet de laisser les zones normalement transparentes, transparentes.
7. L’instruction qui permet d’afficher une image sur l’écran est : “.blit()”
8. Les formats d’images supportés par pygame sont : BMP, GIF(non animé), JPG, LBM, PBM, PGM, PPM, PCX, PNG, PNM, SVG, TGA, TIFF, WEBP, XPM
9. La fonction “pygame.display.flip()” met à jour la surface de jeux de l’écran.
10. La fonction “pygame.time.Clock().tick(10)” permet de mettre la vitesse à 10 images par secondes.

Exercice 2 :

1. L'événement correspondant au type “pygame.QUIT” est la fermeture de la fenêtre.
2. L'événement correspondant au type “pygame.KEYDOWN” est la vérification d’une pression sur l’une des touches du clavier.
3. L'événement correspondant à l’appuie sur la flèche droite est le type “pygame.K\_RIGHT”.
4. L’événement correspondant au relâchement d’une touche est le type “pygame.KEYUP”.
5. La variable “continuer”, lorsqu'elle vaut “True”, permet à la boucle principale du jeu de s'exécuter et lorsqu’elle vaut “False”, arrête le jeu.