



Space Ranger

เกมส์นี้เป็นเกมที่ผมสร้างขึ้นเนื่องด้วยอยากจะสร้างสรรค์เกมส์ที่เคยเล่นในอดีตซึ่งเกมส์แนว Arcade ซึ่งเกมส์นี้เมื่อเราเล่นจะต้องยิงศัตรูไปเรื่อยๆ ทุกครั้งที่เรายิงโดนศัตรูถ้าเป็นศัตรูธรรมดาทุกครั้งที่ยิงโดนคะแนนจะบวกทีละ 20 คะแนน ศัตรูธรรมดาจะออกมาให้เรายิงครั้งละ 5 ตัว แต่จะออกมา 4 ชุด หลังจากนั้นเมื่อเราจัดการศัตรูธรรมดาจนหมดบอสจะออกมา ส่วนตัวของบอสนั้นจะพิเศษกว่าตัวธรรมดา คือ เมื่อเรายิงบอสไประยะหนึ่งบอสจะเปลี่ยนสีไปการเคลื่อนที่ก็จะเร็วขึ้น ยิ่งไวขึ้น ดาเมจ แรงขึ้น ซึ่งเมื่อเรายิงจนบอสเปลี่ยนร่างคะแนนที่ได้จะมากขึ้นตาม หลังจากนั้นเมื่อบอสตายก็จะวนไปฆ่าศัตรูธรรมดาต่อ แล้วก็มาเจอบอสใหม่ แต่ทุกๆครั้งที่เจอบอสใหม่ดาเมจจะรุนแรงขึ้นทุกครั้งที่เราเจอ

วิธีการเล่นเกมส์

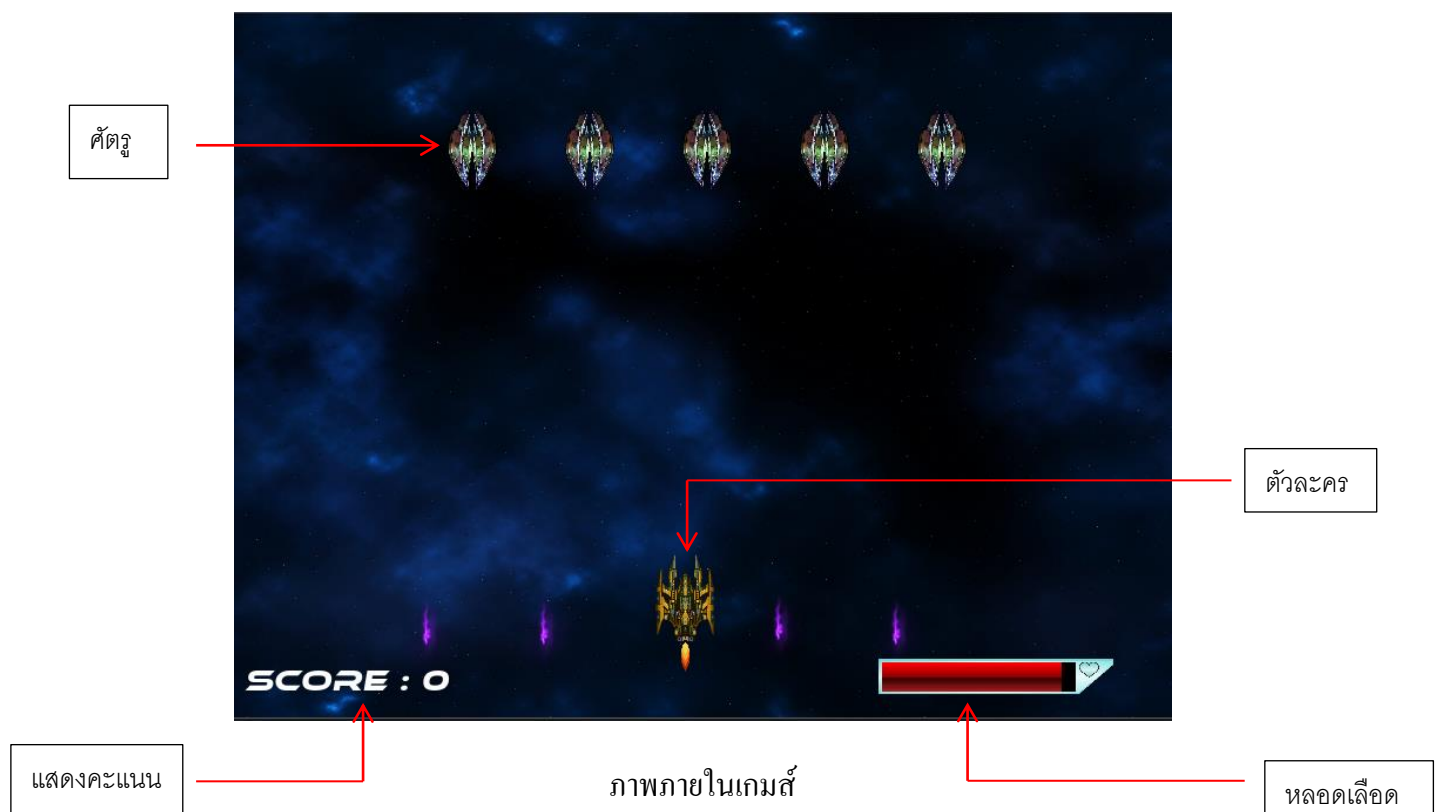
บังคับตัวละครเราใช้ปุ่มลูกศรมือขวาของคีย์บอร์ด

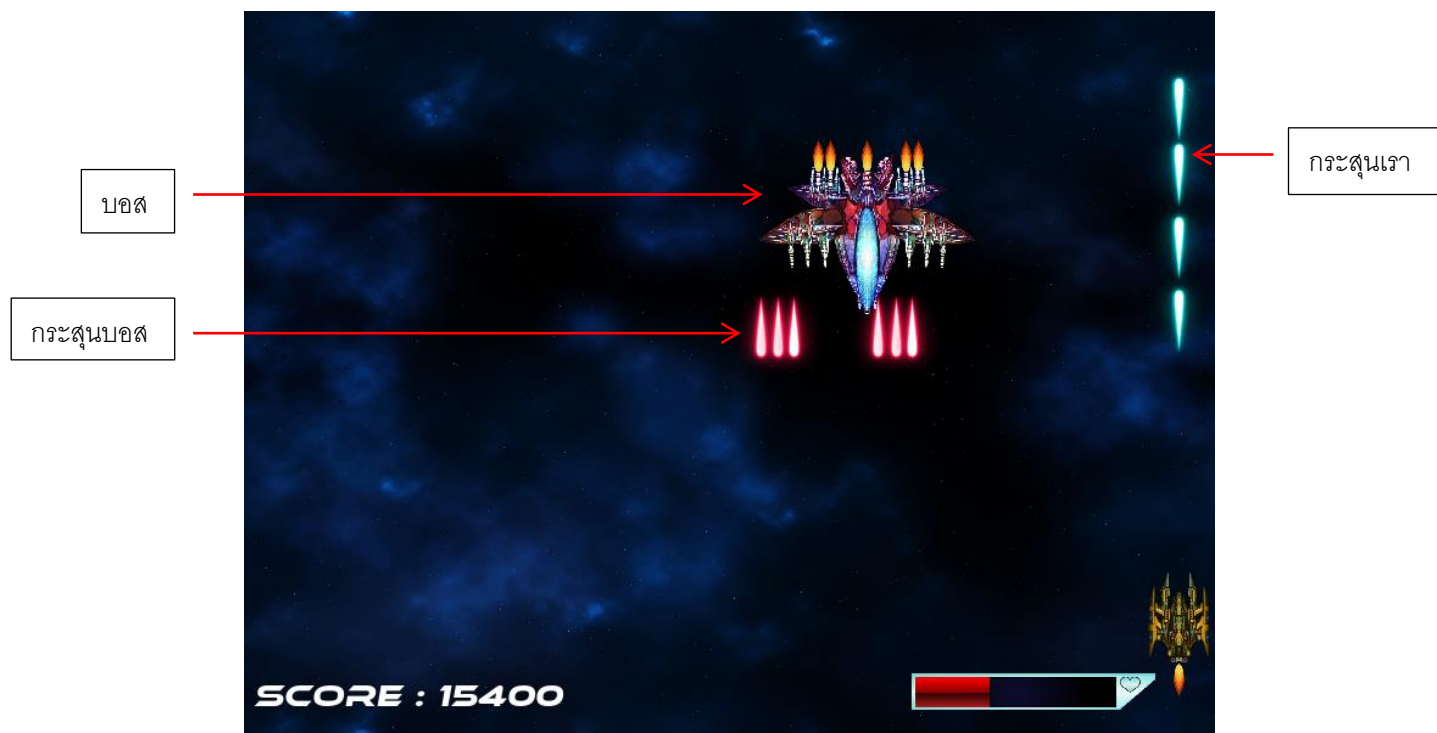
การยิงกระสุนใช้ปุ่ม Space Bar ในการควบคุมการยิงกระสุน

องค์ประกอบ และ โครงสร้างของเกมส์



หน้าเมนูเกมส์ Space ranger





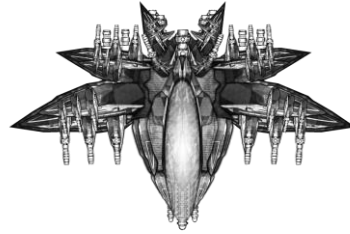
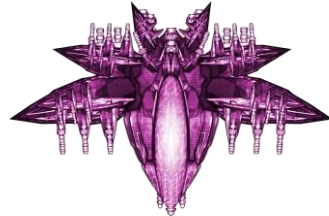
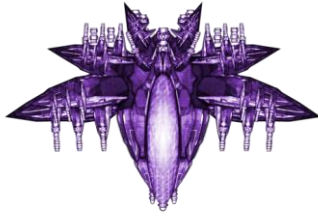
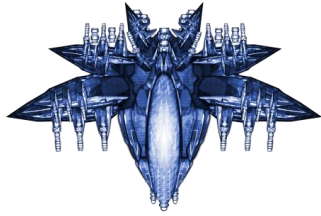
ภาพในเกมส่ตอนสู้บอส



UserSpaceMachine = pygame.image.load("UserImg\SpaceMachine.png")



EnemyImg = pygame.image.load("Enemy\Enemy.png")



ภาพประกอบร่างบอส

```
Boss = pygame.image.load("BossImg\BigBossV1.png")
```

```
Boss2 = pygame.image.load("BossImg\BigBossV2.png")
```

```
Boss3 = pygame.image.load("BossImg\BigBossV3.png")
```

```
Boss4 = pygame.image.load("BossImg\BigBossV4.png")
```

```
Boss5 = pygame.image.load("BossImg\BigBossV5.png")
```



```
BulletBoss = pygame.image.load("Bullet\LaserRed.png")
```



```
Bullet = pygame.image.load("Bullet\LaserBlue.png")
```



```
EnemyBulletImg = pygame.image.load("Bullet\EnemyLaser.png")
```

อธิบายโค้ดโดยรวม

```
import pygame
import random
import os
pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
pygame.display.set_caption("SpaceRanger")

SpaceRangerFont = pygame.font.Font("Font\Font1SpaceRanger.ttf", 25)
Background = pygame.image.load("background\SpaceBackground.png")
BackgroundF2 = pygame.image.load("background\SpaceBackgroundF2.png")
BackgroundSound = pygame.mixer.music.load("SoundEffec\JuhaniJunkala[RetroGameMusicPack]TitleScreen.ogg")

# ส่วนของStartMenu
BackgroundMenu = pygame.image.load("StartUImenu\BackgroundStart.png")
ButtonStartImg = pygame.transform.scale(pygame.image.load("StartUImenu\Start_BTN.png"), (150, 50))
ButtonExitImg = pygame.transform.scale(pygame.image.load("StartUImenu\Exit_BTN.png"), (150, 50))
ButtonCreditImg = pygame.transform.scale(pygame.image.load("StartUImenu\Info_BTN.png"), (50, 50))
SoundClick = pygame.mixer.Sound("SoundEffec\Click_02.wav")

# ส่วนของผู้เล่น
UserSpaceMachine = pygame.image.load("UserImg\SpaceMachine.png")
Bullet = pygame.image.load("Bullet\LaserBlue.png")
F1 = pygame.image.load("UserImg\Flame_01.png")
F2 = pygame.image.load("UserImg\Flame_02.png")
HPtableUser = pygame.image.load("UserImg\Health_Bar_Table.png")
UserHPbar = pygame.image.load("UserImg\HPbar.png")
UserSoundShot = pygame.mixer.Sound("SoundEffec\SoundShotUser.ogg")
```



```

50 JetEngine = (pygame.transform.scale(F1,(120,160)),pygame.transform.scale(F2,(120,160)))
51 Bullet1 = pygame.transform.scale(Bullet,(50,75))
52 UserSpaceMachine1 = pygame.transform.scale(UserSpaceMachine,(50,75))
53 Background1 = pygame.transform.scale(Background,(800,600))
54 BackgroundF2_1 = pygame.transform.scale(BackgroundF2,(800,600))
55 HPtableUser1 = pygame.transform.scale(HPtableUser,(200,30))
56 UserHPbar1 = pygame.transform.scale(UserHPbar,(165,25))
57
58 #ส่วนของลูกกระสุน
59 EnemyImg = pygame.transform.scale(pygame.image.load("Enemy\Enemy.png"),(50,75))
60 EnemyBulletImg = pygame.transform.scale(pygame.image.load("Bullet\EnemyLaser.png"),(50,75))
61 EnemyShotSound = pygame.mixer.Sound("SoundEffect\SoundShotEnemy.ogg")
62
63
64 #ส่วนของบอส
65 BulletBoss = pygame.image.load("Bullet\LaserRed.png")
66 Boss = pygame.image.load("BossImg\BigBossV1.png")
67 Boss2 = pygame.image.load("BossImg\BigBossV2.png")
68 Boss3 = pygame.image.load("BossImg\BigBossV3.png")
69 Boss4 = pygame.image.load("BossImg\BigBossV4.png")
70 Boss5 = pygame.image.load("BossImg\BigBossV5.png")
71 BossLisImg = (pygame.transform.scale(Boss,(200,160)),pygame.transform.scale(Boss2,(200,160)),
72               pygame.transform.scale(Boss3,(200,160)),pygame.transform.scale(Boss4,(200,160)),
73               pygame.transform.scale(Boss5,(200,160)))
74 BulletBoss1 = pygame.transform.scale(BulletBoss,(50,75))
75 JetEngineBoss = (pygame.transform.scale(pygame.image.load("BossImg\FlameBoss_F1.png"),(120,160)),
76                  pygame.transform.scale(pygame.image.load("BossImg\FlameBoss_F2.png"),(120,160)))
77 BossShotSound = pygame.mixer.Sound("SoundEffect\SoundShotBoss.ogg")
78
79 pygame.mixer.music.play(-1)
80

```

โค้ดส่วนนี้เป็นการดึงรูปภาพเสียงมาใช้งาน

```

61 class Button():
62     def __init__(self,position_x,position_y,img,scale):
63         width = img.get_width()
64         height = img.get_height()
65         self.img = pygame.transform.scale(img,(int(width * scale),int(height * scale)))
66         self.rect = self.img.get_rect()
67         self.rect.topleft = (position_x,position_y)
68         self.clicked = False
69     def ButtonDraw(self,surface):
70         action = False
71         pos = pygame.mouse.get_pos()
72         if self.rect.collidepoint(pos):
73             if pygame.mouse.get_pressed()[0] == 1 and self.clicked == False:
74                 action = True
75                 self.clicked = True
76             if pygame.mouse.get_pressed()[0] == 0:
77                 self.clicked = False
78             surface.blit(self.img,(self.rect.x,self.rect.y))
79         return action

```

คลาสของปุ่มกด

```

81 class SpaceShip():
82     def __init__(self, img, position_x, position_y, HP):
83         self.img = img
84         self.position_x = position_x
85         self.position_y = position_y
86         self.HP = HP
87     def Move(self, Screen):
88         Screen.blit(self.img, (self.position_x, self.position_y))
89         #pygame.draw.rect(Screen, (255, 0, 0), (self.position_x - 5, self.position_y + 3, 60, 100), 2)

```

กลาสตัวละคร

```

91 class SpaceShipEnemy():
92     def __init__(self, img, position_x, position_y, HP):
93         self.img = img
94         self.position_x = position_x
95         self.position_y = position_y
96         self.position_x_Limit = self.position_x + 80
97         self.TurnLeft = True
98         self.TurnRight = False
99         self.HP = HP
100        self.HPmax = HP
101        self.Flame = 0
102    def MoveMent(self, Screen, Mode):
103        if Mode == 1:
104            if len(self.img) > 0:
105                Screen.blit(self.img[self.Flame], (self.position_x, self.position_y))
106            else:
107                Screen.blit(self.img, (self.position_x, self.position_y))
108        elif Mode == 2:
109            if self.TurnLeft == True:
110                self.position_x += 1
111                if self.position_x > self.position_x_Limit:
112                    self.TurnLeft = False
113                    self.TurnRight = True
114            elif self.TurnRight == True:
115                self.position_x -= 1
116                if self.position_x < self.position_x_Limit - 80:
117                    self.TurnLeft = True
118                    self.TurnRight = False
119            Screen.blit(self.img, (self.position_x, self.position_y))

```

```

120 elif Mode == 3:
121     if self.TurnLeft == True:
122         self.position_y += 1
123         self.position_x += 1
124         if self.position_x > self.position_x_Limit:
125             self.TurnLeft = False
126             self.TurnRight = True
127     elif self.TurnRight == True:
128         self.position_y -= 1
129         self.position_x -= 1
130         if self.position_x < self.position_x_Limit - 80:
131             self.TurnLeft = True
132             self.TurnRight = False
133     Screen.blit(self.img, (self.position_x, self.position_y))
134 elif Mode == 4:
135     if self.TurnLeft == True:
136         self.position_y -= 1
137         self.position_x += 1
138         if self.position_x > self.position_x_Limit:
139             self.TurnLeft = False
140             self.TurnRight = True
141     elif self.TurnRight == True:
142         self.position_y += 1
143         self.position_x -= 1
144         if self.position_x < self.position_x_Limit - 80:
145             self.TurnLeft = True
146             self.TurnRight = False
147     Screen.blit(self.img, (self.position_x, self.position_y))
148 #pygame.draw.rect(Screen, (255, 0, 0), (self.position_x + 2, self.position_y + 3, 190, 145), 2)

```

คลาสศัตรู

คลาสศัตรูจะมีความทำงานแบบลุ่มโหมดการเคลื่อนที่ด้วยแล้วแต่การเลือกใช้งาน

```

150 class FireBullet():
151     def __init__(self, img, position_x, position_y, Damage):
152         self.img = img
153         self.Damage = Damage
154         self.position_x = position_x
155         self.position_y = position_y
156     def FireShoot(self, Screen):
157         Screen.blit(self.img, (self.position_x, self.position_y))
158         #pygame.draw.rect(Screen, (255, 255, 255), (self.position_x + 10, self.position_y + 10, 30, 60), 2)

```

คลาสของกระสุนปืน


```

160 def ExamineQuit():
161     for event in pygame.event.get():
162         if event.type == pygame.QUIT:
163             pygame.quit()

```

ฟังก์ชันเช็คกดออก

```

166 def playing():|
167     # ส่วนตัวแปรผู้เล่น
168     UserPlay = SpaceShip(UserSpaceMachine1, 360, 460, 100)
169     FPS = 60
170     clock = pygame.time.Clock()
171     BulletLis = []
172     Delay = 0
173     DelayFlame = 0
174     Flame = 0
175     PositionBg_y = 0
176     HPcalUser = 0
177     ScoreUser = 0
178     HightScore = 0
179     TextScore = 'Score :'
180     Damage = 2
181     ScoreUserMultiply = 1
182
183     # ส่วนตัวแปรลูกกระสุน
184     EnemyLis = []
185     EnemyPosition = (50, 150, 250, 350, 450)
186     EnemySpawn = True
187     EnemyGen = True
188     EnemyHave = 0
189     Action = 2
190     PositionYspwan = 80
191     EnemyBulletLis = []
192     DelayEnemyBullet = 0

```

```

194     # ส่วนตัวแปรบอส
195     BulletBossLis = []
196     BossImgFlame = 3
197     BossPosition_X = 275
198     BossPosition_Y = 15
199     DelayTimeBulletBoss = 0
200     DamageBulletBoss = 2
201     DelayJetEngineBoss = 0
202     FlameEngineBoss = 0
203     SpeedBoss = 1
204     SpeedShotBoss = 80
205     PositionBulletLis = (13, 27, 40, 109, 124, 137)
206     RndPosition_yBossLis = (0, 20, 30, 40, 45, -10, -20, -25, -30)
207     JetEngineBossPosition_X_lis = (0, 10, 40, 72, 82)
208     BufferDelayBulletBoss = 0
209     RndBossPosition_y = 0
210     TimeSpawn = 0
211     SpawnBoss = False
212     StatusTurnLeft = True
213     StatusTurnRight = False
214     BossSpaceShip = SpaceShipEnemy(BossLisImg, BossPosition_X, BossPosition_Y, 1000)

```

ฟังก์ชันการเล่น

ตรงนี้เป็นส่วนของการเช็คอัปเดตต่างๆ เช่น การกำหนดคลาสของผู้เล่นและการกำหนดค่าต่างๆ

```

216     if os.path.exists('ScoreUser.txt'):
217         with open('ScoreUser.txt', 'r') as file:
218             HightScore = int(file.read())

```

```

222     while True:
223
224         ExamineQuit()
225         TextScore = "Score : " + str(ScoreUser)
226         HPcalUser = (UserPlay.HP/100)*165
227         UserHPbar1 = pygame.transform.scale(UserHPbar, (HPcalUser, 25))
228         ShowScore = SpaceRangerFont.render(TextScore, True, (255, 255, 255))

```

โค้ดส่วนนี้เป็นการดึงคะแนนที่เก็บมาใช้เทียบกับคะแนนตอนเล่น

```

230     #ส่วนควบคุมตัวละคร
231     if UserPlay.HP == 0:
232         if ScoreUser > HightScore:
233             HightScore = ScoreUser
234             with open('ScoreUser.txt','w') as file:
235                 file.write(str(HightScore))
236         break
237
238     Key = pygame.key.get_pressed()
239     if Key[pygame.K_UP] and UserPlay.position_y >= 10:
240         UserPlay.position_y -= 6
241     if Key[pygame.K_DOWN] and UserPlay.position_y <= 460:
242         UserPlay.position_y += 6
243     if Key[pygame.K_LEFT] and UserPlay.position_x >= 10:
244         UserPlay.position_x -= 6
245     if Key[pygame.K_RIGHT] and UserPlay.position_x <= 740:
246         UserPlay.position_x += 6
247     if Key[pygame.K_SPACE]:
248         Delay += 1
249         if Delay == 10:
250             UserSoundShot.play()
251             BulletLis.append(FireBullet(Bullet1,UserPlay.position_x, UserPlay.position_y - 31,Damage))
252             Delay = 0

```

โค้ดส่วนของการควบคุมตัวละครและการยิงปืน

```

254     #การเคลื่อนที่ของภาพพื้นหลัง
255     if UserPlay.position_y < 430:
256         PositionBg_y += 3
257     elif UserPlay.position_y > 460:
258         PositionBg_y -= 3
259
260     if PositionBg_y < -600:
261         PositionBg_y = 600
262     elif PositionBg_y > 600:
263         PositionBg_y = -600
264
265     screen.blit(BackgroundF2_1, (0, PositionBg_y - 600))
266     screen.blit(Background1,(0,PositionBg_y))
267     screen.blit(BackgroundF2_1,(0, PositionBg_y + 600))
268     UserPlay.Move(screen)
269
270     if DelayFlame == 10:
271         Flame += 1
272     elif DelayFlame == 16:
273         Flame = 0
274         DelayFlame = 0
275
276     screen.blit(JetEngine[Flame],(UserPlay.position_x - 35,UserPlay.position_y + 9))
277     DelayFlame += 1

```

โค้ดส่วนของการขยับภาพพื้นหลังและการแสดงผลตัวละคร

```

280     #ส่วนการทำงานของ Enemy
281     if EnemySpawn:
282         if EnemyGen:
283             for Enemy in EnemyPosition:
284                 EnemyLis.append(SpaceShipEnemy(EnemyImg, Enemy + 60, PositionYspwan, 20))
285                 EnemyGen = False
286
287         for EnemyMove in EnemyLis:
288             EnemyMove.MoveMent(screen, Action)
289
290         DelayEnemyBullet += 1
291         if DelayEnemyBullet == 150:
292             EnemyShotSound.play()
293             for PositionBullet in EnemyLis:
294                 EnemyBulletLis.append(FireBullet(EnemyBulletImg, PositionBullet.position_x + 5
295                                                    , PositionBullet.position_y + 20, 5))
296                 DelayEnemyBullet = 0

```

โค้ดส่วนของการเกิดของศัตรู การแสดงผลของศัตรู และการยิงของศัตรู

```

298         for BullEn in EnemyBulletLis:
299             if BullEn.position_y >= UserPlay.position_y - 77 and BullEn.position_y <= UserPlay.position_y + 27 and \
300                BullEn.position_x >= UserPlay.position_x - 30 and BullEn.position_x <= UserPlay.position_x + 35:
301                 EnemyBulletLis.pop(EnemyBulletLis.index(BullEn))
302                 if UserPlay.HP != 0:
303                     UserPlay.HP -= (BullEn.Damage + DamageBulletBoss)
304                     if UserPlay.HP < 0:
305                         UserPlay.HP = 0
306                 else:
307                     if BullEn.position_y < 500:
308                         BullEn.position_y += 4
309                     else:
310                         EnemyBulletLis.pop(EnemyBulletLis.index(BullEn))
311
312         for BulInScreen in EnemyBulletLis:
313             BulInScreen.FireShoot(screen)
314
315         if len(EnemyLis) == 0:
316             EnemyGen = True
317             ActionRnd = random.randint(2, 4)
318             Action = ActionRnd
319             if Action == 4:
320                 PositionYspwan = 160
321             else:
322                 PositionYspwan = 80
323             EnemyHave += 5
324             if EnemyHave == 20:
325                 EnemySpawn = False
326                 EnemyHave = 0

```

โค้ดส่วนของการเช็คการยิงกระสุนว่าโดนตัวผู้เล่นหรือไม่ และการสุ่มการเคลื่อนที่ของศัตรู

```

328 # ส่วนของกระสุนผู้เล่น
329 for Bull in BulletLis:
330     if EnemySpawn:
331         if Bull.position_y > 0:
332             Bull.position_y -= 6
333         else:
334             BulletLis.pop(BulletLis.index(Bull))
335     for EnemyHit in EnemyLis:
336         if EnemyHit.HP != 0:
337             if Bull.position_y <= EnemyHit.position_y + 40 and \
338                Bull.position_x >= EnemyHit.position_x - 20 and Bull.position_x <= EnemyHit.position_x + 20:
339                 try:
340                     BulletLis.pop(BulletLis.index(Bull))
341                 except:
342                     pass
343                 ScoreUser += 20
344                 EnemyHit.HP -= 5
345                 if EnemyHit.HP <= 0:
346                     EnemyLis.pop(EnemyLis.index(EnemyHit))
347

```

โค้ดส่วนนี้เป็นการเช็คว่กระสุนเรายังโดนศัตรูชนหรือไม่

```

348 if SpawnBoss == True:
349     if BossSpaceShip.HP != 0:
350         if Bull.position_y <= BossSpaceShip.position_y + 77 and \
351            Bull.position_x >= BossSpaceShip.position_x - 18 and Bull.position_x <= BossSpaceShip.position_x + 170:
352             BulletLis.pop(BulletLis.index(Bull))
353             ScoreUser += (60 * ScoreUserMultiply)
354             BossSpaceShip.HP -= 10
355         else:
356             if Bull.position_y > 0:
357                 Bull.position_y -= 6
358             else:
359                 BulletLis.pop(BulletLis.index(Bull))
360     else:
361         if Bull.position_y > 0:
362             Bull.position_y -= 6
363         else:
364             BulletLis.pop(BulletLis.index(Bull))
365
366 if EnemySpawn == False and SpawnBoss == False:
367     if Bull.position_y > 0:
368         Bull.position_y -= 6
369     else:
370         BulletLis.pop(BulletLis.index(Bull))
371
372 for Bul in BulletLis:
373     Bul.FireShoot(screen)

```

โค้ดส่วนนี้เป็นการเช็คว่ยังโดนบอสหรือไม่และแสดงการเคลื่อนที่ของกระสุนเรา

```

375 # ส่วนการทำงานของ Boss
376 if TimeSpawn == 120 and SpawnBoss == False:
377     BossSpaceShip.HP = 1000
378     DamageBulletBoss = 2
379     ScoreUserMultiply = 1
380     SpeedBoss = 1
381     SpeedShotBoss = 80
382     DelayTimeBulletBoss = 0
383     BulletBossLis.clear()
384     BossSpaceShip.position_x = BossPosition_X
385     BossSpaceShip.position_y = BossPosition_Y
386     BossSpaceShip.Flame = 0
387     SpawnBoss = True
388     TimeSpawn = 0
389 elif SpawnBoss == False and EnemySpawn == False:
390     TimeSpawn += 1

```

โค้ดส่วนควบคุมการเกิดของบอสเมื่อตาย

```

392 if SpawnBoss_:
393     DelayTimeBulletBoss += 1
394     HPtoPersen = (BossSpaceShip.HP / BossSpaceShip.HPmax) * 100
395
396     if BossSpaceShip.HP < 0.0:
397         BossSpaceShip.HP = 0
398         DamageBulletBoss = 0
399         if str(HPtoPersen) == "80.0":
400             BossSpaceShip.Flame = 1
401             DamageBulletBoss = 2
402             ScoreUserMultiply = 2
403             SpeedBoss = 2
404             SpeedShotBoss = 75
405             DelayTimeBulletBoss = 5
406         elif str(HPtoPersen) == "60.0":
407             BossSpaceShip.Flame = 2
408             DamageBulletBoss = 4
409             ScoreUserMultiply = 4
410             SpeedBoss = 3
411             SpeedShotBoss = 70
412             DelayTimeBulletBoss = 5
413         elif str(HPtoPersen) == "40.0":
414             BossSpaceShip.Flame = 3
415             DamageBulletBoss = 6
416             ScoreUserMultiply = 6
417             SpeedBoss = 5
418             SpeedShotBoss = 65
419             DelayTimeBulletBoss = 5
420         elif str(HPtoPersen) == "20.0":
421             BossSpaceShip.Flame = 4
422         elif str(HPtoPersen) == "0.0":
423             SpawnBoss = False
424             EnemySpawn = True

```

โค้ดส่วนการเปลี่ยนร่างของบอส


```

426     if StatusTurnLeft_:
427         BossSpaceShip.position_x -= SpeedBoss
428         if BossSpaceShip.position_x <= 30:
429             StatusTurnLeft = False
430             StatusTurnRight = True
431     if StatusTurnRight_:
432         BossSpaceShip.position_x += SpeedBoss
433         if BossSpaceShip.position_x >= 550:
434             StatusTurnLeft = True
435             StatusTurnRight = False
436
437     if DelayTimeBulletBoss == SpeedShotBoss:
438         if BossSpaceShip.position_y >= 0 and BossSpaceShip.position_y <= 170:
439             RndBossPosition_y = random.choice(RndPosition_yBossLis)
440             BossSpaceShip.position_y += RndBossPosition_y
441             if BossSpaceShip.position_y < 0:
442                 BossSpaceShip.position_y = 20
443             if BossSpaceShip.position_y >= 170:
444                 BossSpaceShip.position_y = 170
445
446         for PositionBullet in PositionBulletLis:
447             BossShotSound.play()
448             BulletBossLis.append(
449                 FireBullet(BulletBoss1, BossSpaceShip.position_x + PositionBullet,
450                             BossSpaceShip.position_y + 85, Damage))
451
452     DelayTimeBulletBoss = 0

```

โค้ดส่วนของการเคลื่อนที่และการยิงกระสุนของบอส

```

454     for Bull in BulletBossLis:
455         if Bull.position_y >= UserPlay.position_y - 77 and Bull.position_y <= UserPlay.position_y + 27 and \
456            Bull.position_x >= UserPlay.position_x - 30 and Bull.position_x <= UserPlay.position_x + 35:
457             BulletBossLis.pop(BulletBossLis.index(Bull))
458             if UserPlay.HP != 0:
459                 UserPlay.HP -= (Bull.Damage + DamageBulletBoss)
460                 if UserPlay.HP < 0:
461                     UserPlay.HP = 0
462             else:
463                 if Bull.position_y < 500:
464                     Bull.position_y += 6
465                 else:
466                     BulletBossLis.pop(BulletBossLis.index(Bull))
467
468     for Bul in BulletBossLis:
469         Bul.FireShoot(screen)
470
471     if DelayJetEngineBoss == 10:
472         FlameEngineBoss += 1
473     elif DelayJetEngineBoss == 16:
474         FlameEngineBoss = 0
475         DelayJetEngineBoss = 0
476
477     for JetEngineBossPosition_X in JetEngineBossPosition_X_lis:
478         screen.blit(JetEngineBoss[FlameEngineBoss], (BossSpaceShip.position_x + JetEngineBossPosition_X
479                                                         , BossSpaceShip.position_y - 65))
480     DelayJetEngineBoss += 1
481     BossSpaceShip.MoveMent(screen, 1)

```

โค้ดส่วนของการเช็คว่ากระสุนบอสยิงโดนผู้เล่นหรือไม่รวมกับโค้ดส่วนแสดงผลของบอส

```

484         #ส่วนแสดงพลังและคะแนนของตัวละคร
485         screen.blit(HPtableUser1, (550, 550))
486         screen.blit(UserHPbar1, (553, 553))
487         screen.blit>ShowScore, (10, 553))
488         pygame.display.update()
489         clock.tick(FPS)

```

โค้ดส่วนของการแสดงผลเลือดและคะแนนของตัวละคร

```

492     ButtonStart = Button(220, 400, ButtonStartImg, 1)
493     ButtonExit = Button(400, 400, ButtonExitImg, 1)
494     FPS = 60
495     clock = pygame.time.Clock()
496
497     if os.path.exists('ScoreUser.txt'):
498         with open('ScoreUser.txt', 'r') as file:
499             HightScoreUser = int(file.read())
500     else:
501         HightScoreUser = 0

```

โค้ดส่วนของเมนูเริ่มเกมส์เป็นการเซตอัพปุ่มกดและดึงคะแนนมาโชว์

```

503 while True:
504
505     Score = str(HightScoreUser)
506     ScoreHight = SpaceRangerFont.render("HIGHT SCORE", True, (255, 255, 255))
507     ShowScore = SpaceRangerFont.render(Score, True, (255, 255, 255))
508     No = SpaceRangerFont.render("64015125", True, (255, 255, 255))
509     Name = SpaceRangerFont.render("WATANYU WASUSIRIKUL", True, (255, 255, 255))
510
511     screen.blit(BlackgroundMenu, (0, 0))
512     screen.blit(ScoreHight, (270, 240))
513     screen.blit(No, (30, 550))
514     screen.blit(Name, (220, 550))
515
516     if len(Score) == 1:
517         screen.blit(ShowScore, (360, 300))
518     elif len(Score) == 2 or len(Score) == 3:
519         screen.blit(ShowScore, (350, 300))
520     elif len(Score) == 4:
521         screen.blit(ShowScore, (333, 300))
522     elif len(Score) == 5:
523         screen.blit(ShowScore, (320, 300))
524     elif len(Score) == 6:
525         screen.blit(ShowScore, (310, 300))
526     elif len(Score) == 7:
527         screen.blit(ShowScore, (305, 300))
528     elif len(Score) == 8:
529         screen.blit(ShowScore, (295, 300))
530     elif len(Score) == 9:
531         screen.blit(ShowScore, (285, 300))
532
533     ExamineQuit()

```

โค้ดส่วนของการแสดงชื่อและคะแนนของผู้เล่น

```

534
535  if ButtonStart.ButtonDraw(screen):|
536      SoundClick.play()
537      playing()
538  if ButtonExit.ButtonDraw(screen):
539      SoundClick.play()
540      pygame.quit()
541
542  pygame.display.update()
543  clock.tick(FPS)

```

โค้ดส่วนของการกดปุ่มเล่นและปุ่มออกเกมส์