

# 项目实战\_o6\_敌机出场

## 敌机出场 黑马程序员《Python 入门教程完整版》笔记

### — 黑马程序员《Python 入门教程完整版》笔记

#### 目标

- 使用 定时器 添加敌机
- 设计 Enemy 类

#### 01. 使用定时器添加敌机

运行 备课代码，观察 敌机的 出现规律：

1. 游戏启动后，每隔 1 秒 会 出现一架敌机
2. 每架敌机 向屏幕下方飞行，飞行 速度各不相同
3. 每架敌机出现的 水平位置 也不尽相同
4. 当敌机 从屏幕下方飞出，不会再飞回到屏幕中

##### 1.1 定时器

- 在 pygame 中可以使用 `pygame.time.set_timer()` 来添加 定时器
- 所谓 定时器，就是 每隔一段时间，去 执行一些动作

```
set_timer(eventid, milliseconds) -> None
```

- `set_timer` 可以创建一个 事件
- 可以在 游戏循环 的 事件监听 方法中捕获到该事件
- 第 1 个参数 事件代号 需要基于常量 `pygame.USEREVENT` 来指定
  - `USEREVENT` 是一个整数，再增加的事件可以使用 `USEREVENT + 1` 指定，依次类推...
- 第 2 个参数是 事件触发 间隔的 毫秒值

##### 定时器事件的监听

- 通过 `pygame.event.get()` 可以获取当前时刻所有的 事件列表
- 遍历列表 并且判断 `event.type` 是否等于 `eventid`，如果相等，表示 定时器事件 发生

## 1.2 定义并监听创建敌机的定时器事件

pygame 的 定时器 使用套路非常固定：

1. 定义 定时器常量 —— `eventid`
2. 在 初始化方法 中，调用 `set_timer` 方法 设置定时器事件
3. 在 游戏循环 中，监听定时器事件

### 1) 定义事件

- 在 `plane_sprites.py` 的顶部定义 事件常量

```
# 敌机的定时器事件常量
CREATE_ENEMY_EVENT = pygame.USEREVENT
```

- 在 `PlaneGame` 的 初始化方法 中 创建用户事件

```
# 4. 设置定时器事件 - 每秒创建一架敌机
pygame.time.set_timer(CREATE_ENEMY_EVENT, 1000)
```

### 2) 监听定时器事件

- 在 `__event_handler` 方法中增加以下代码：

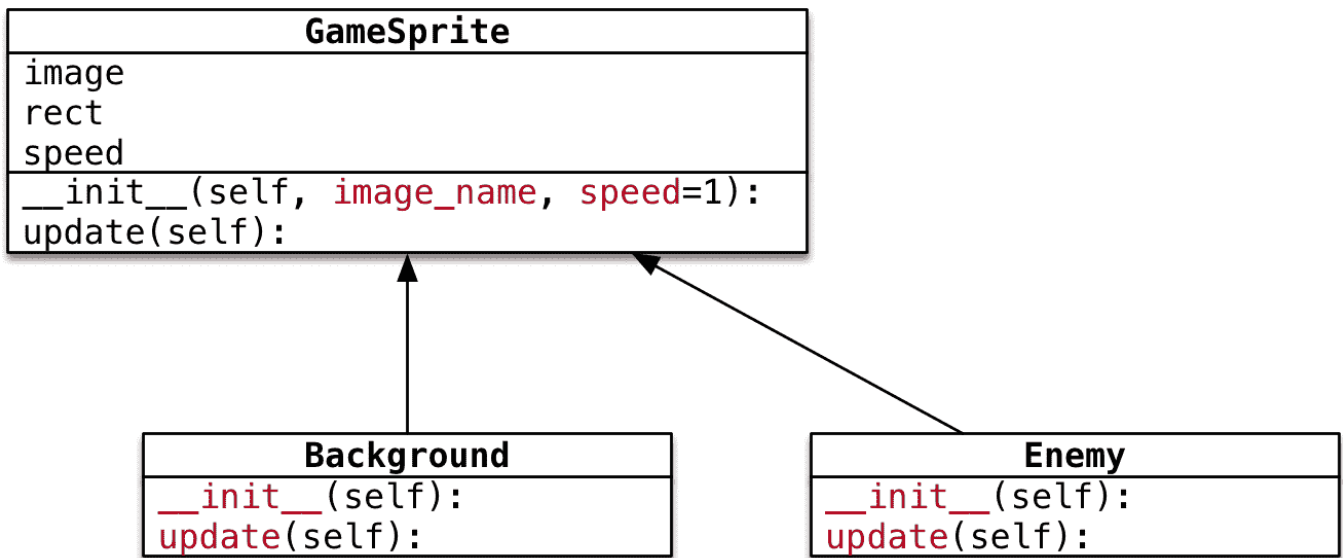
```
def __event_handler(self):

    for event in pygame.event.get():

        # 判断是否退出游戏
        if event.type == pygame.QUIT:
            PlaneGame.__game_over()
        elif event.type == CREATE_ENEMY_EVENT:
            print("敌机出场...")
```

## 02. 设计 `Enemy` 类

1. 游戏启动后，每隔 1 秒 会 出现一架敌机
2. 每架敌机 向屏幕下方飞行，飞行 速度各不相同
3. 每架敌机出现的 水平位置 也不尽相同
4. 当敌机 从屏幕下方飞出，不会再飞回到屏幕中



- 初始化方法
  - 指定 敌机图片
  - 随机 敌机的 初始位置 和 初始速度
- 重写 update() 方法
  - 判断 是否飞出屏幕，如果是，从 精灵组 删除

## 2.1 敌机类的准备

- 在 `plane_sprites` 新建 `Enemy` 继承自 `GameSprite`
- 重写 初始化方法，直接指定 图片名称
- 暂时 不实现 随机速度 和 随机位置 的指定
- 重写 `update` 方法，判断是否飞出屏幕

```
class Enemy(GameSprite):
    """敌机精灵"""

    def __init__(self):

        # 1. 调用父类方法，创建敌机精灵，并且指定敌机的图像
        super().__init__("./images/enemy1.png")

        # 2. 设置敌机的随机初始速度

        # 3. 设置敌机的随机初始位置

    def update(self):

        # 1. 调用父类方法，让敌机在垂直方向运动
        super().update()

        # 2. 判断是否飞出屏幕，如果是，需要将敌机从精灵组删除
        if self.rect.y >= SCREEN_RECT.height:
            print("敌机飞出屏幕...")
```

## 2.2 创建敌机

### 演练步骤

1. 在 `__create_sprites`, 添加 敌机精灵组
  - 敌机是 定时被创建的, 因此在初始化方法中, 不需要创建敌机
2. 在 `__event_handler`, 创建敌机, 并且 添加到精灵组
  - 调用 精灵组 的 `add` 方法可以 向精灵组添加精灵
3. 在 `__update_sprites`, 让 敌机精灵组 调用 `update` 和 `draw` 方法

精灵 (需要派生子类)	精灵组
<code>image</code> 记录图像数据	<code>__init__(self, *精灵):</code>
<code>rect</code> 记录在屏幕上的位置	<code>add(*sprites):</code> 向组中增加精灵
<code>update(*args):</code> 更新精灵位置	<code>sprites():</code> 返回所有精灵列表
<code>kill():</code> 从所有组中删除	<code>update(*args):</code> 让组中所有精灵调用 <code>update</code> 方法
	<code>draw(Surface):</code> 将组中所有精灵的 <code>image</code> , 绘制到 <code>Surface</code> 的 <code>rect</code> 位置

### 演练代码

- 修改 `plane_main` 的 `__create_sprites` 方法

```
# 敌机组
self.enemy_group = pygame.sprite.Group()
```

- 修改 `plane_main` 的 `__update_sprites` 方法

```
self.enemy_group.update()
self.enemy_group.draw(self.screen)
```

- 定时出现敌机

```
elif event.type == CREATE_ENEMY_EVENT:
    self.enemy_group.add(Enemy())
```

## 2.3 随机敌机位置和速度

### 1) 导入模块

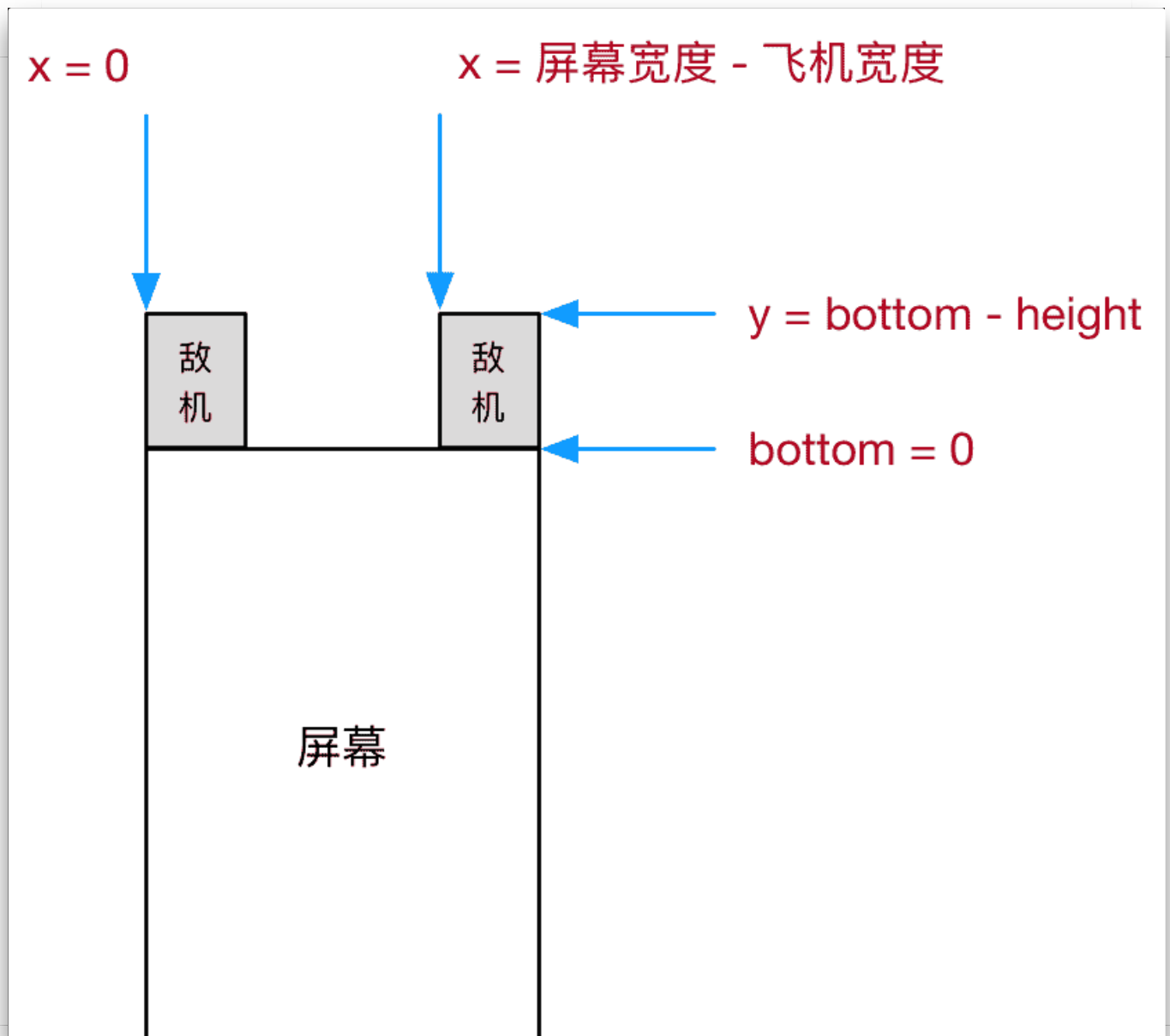
- 在导入模块时, 建议 按照以下顺序导入

1. 官方标准模块导入
2. 第三方模块导入
3. 应用程序模块导入

- 修改 `plane_sprites.py` 增加 `random` 的导入

```
import random
```

## 2) 随机位置



使用 `pygame.Rect` 提供的 `bottom` 属性，在指定敌机初始位置时，会比较方便

- `bottom = y + height`
- `y = bottom - height`

## 3) 代码实现

- 修改 初始化方法，随机敌机出现 速度 和 位置

```
def __init__(self):

    # 1. 调用父类方法，创建敌机精灵，并且指定敌机的图像
    super().__init__("./images/enemy1.png")

    # 2. 设置敌机的随机初始速度 1 ~ 3
    self.speed = random.randint(1, 3)

    # 3. 设置敌机的随机初始位置
    self.rect.bottom = 0

    max_x = SCREEN_RECT.width - self.rect.width
    self.rect.x = random.randint(0, max_x)
```

## 2.4 移出屏幕销毁敌机

- 敌机移出屏幕之后，如果 没有撞到英雄，敌机的历史使命已经终结
- 需要从 敌机组 删除，否则会造成 内存浪费

### 检测敌机被销毁

- `__del__` 内置方法会在对象被销毁前调用，在开发中，可以用于 判断对象是否被销毁

```
def __del__(self):
    print("敌机挂了 %s" % self.rect)
```

### 代码实现

精灵（需要派生子类）	精灵组
<code>image</code> 记录图像数据	<code>__init__(self, *精灵):</code>
<code>rect</code> 记录在屏幕上的位置	<code>add(*sprites):</code> 向组中增加精灵
<code>update(*args):</code> 更新精灵位置	<code>sprites():</code> 返回所有精灵列表
<code>kill():</code> 从所有组中删除	<code>update(*args):</code> 让组中所有精灵调用 <code>update</code> 方法
	<code>draw(Surface):</code> 将组中所有精灵的 <code>image</code> ，绘制到 <code>Surface</code> 的 <code>rect</code> 位置

- 判断敌机是否飞出屏幕，如果是，调用 `kill()` 方法从所有组中删除

```
def update(self):
    super().update()

    # 判断敌机是否移出屏幕
    if self.rect.y >= SCREEN_RECT.height:
        # 将精灵从所有组中删除
        self.kill()
```