Dokumentacija svih važnijih dijelova koda

Tim: Lovro Kovačić, Ines Gabrić, Lovro Kovačić, Josip Došen, Dominik Beljan, 4. d

# **Sadržaj**:

Contents

[**Sadržaj**: 1](#_Toc153486964)

[Pregled metoda: 3](#_Toc153486965)

[**display.set\_mode()** 3](#_Toc153486966)

[**display.set\_caption()** 3](#_Toc153486967)

[**os.path.join()** 3](#_Toc153486968)

[**image.load()** 3](#_Toc153486969)

[**transform.scale()** 3](#_Toc153486970)

[**mouse.get\_pos()** 3](#_Toc153486971)

[**mouse.get\_pressed()** 3](#_Toc153486972)

[**draw.rect()** 3](#_Toc153486973)

[**pygame.Rect()** 3](#_Toc153486974)

[**event.get()** 3](#_Toc153486975)

[**key.get\_pressed()** 3](#_Toc153486976)

[**colliderect()** 3](#_Toc153486977)

[**abs()** 3](#_Toc153486978)

[**max()** 3](#_Toc153486979)

[**render()** 4](#_Toc153486980)

[**blit()** 4](#_Toc153486981)

[**collidepoint()** 4](#_Toc153486982)

[**time.clock.tick()** 4](#_Toc153486983)

[**draw.circle()** 4](#_Toc153486984)

[**draw.ellipse()** 4](#_Toc153486985)

[**draw.line()** 4](#_Toc153486986)

[**display.flip()** 4](#_Toc153486987)

[Pregled funkcija i važnijih dijelova koda: 5](#_Toc153486988)

[**def draw\_text():** 5](#_Toc153486989)

[**def draw\_button():** 5](#_Toc153486990)

[**def start\_game():** 5](#_Toc153486991)

[**def start\_1vs1\_game():** 5](#_Toc153486992)

[**def start\_vs\_bot\_game():** 10](#_Toc153486993)

[**def return\_to\_start():** 10](#_Toc153486994)

[**def upute():** 10](#_Toc153486995)

[**def exit\_game():** 11](#_Toc153486996)

# Pregled metoda:

## **display.set\_mode()**

* Funkcija koja stvara prozor igre

## **display.set\_caption()**

* Funkcija koja daje naslov prozoru

## **os.path.join(****)**

* Ubrzava pronalaženje traženog dokumenta(path)

## **image.load()**

* Učitava sliku iz zadanog patha

## **transform.scale()**

* Mijenja veličinu slike

## **mouse.get\_pos()**

* Daje poziciju miša na ekranu, u odnosu na lijevi gornji kut ekrana

## **mouse.get\_pressed()**

* Provjerava je li miš kliknut

## **draw.rect()**

* Crta pravokutnik

## **pygame.Rect()**

* Služi za određivanje pozicije nekog objekta i pamćenje te pozicije

## **event.get()**

* Vraća sve evente koji su se dogodili od zadnjeg pozivanja ove funkcije u obliku liste

## **key.get\_pressed()**

* Provjerava je li tipka na tipkovnici kliknuta

## **colliderect()**

* Provjerava udaraju li se pravokutnici

## **abs()**

* Vraća apsolutnu vrijednost nekog broja

## **max()**

* Vraća najveću vrijednost nekog skupa(lista, tupple...)

## **render()**

* Ispisuje tekst na surfaceu

## **blit()**

* Crta jedan surface na drugi

## **collidepoint()**

* Provjerava je li miš unutar određenog pravokutnika

## **time.clock.tick()**

* Kontrolira FPS

## **draw.circle()**

* Crta kružnicu

## **draw.ellipse()**

* Crta elipsu

## **draw.line()**

* Crta liniju

## **display.flip()**

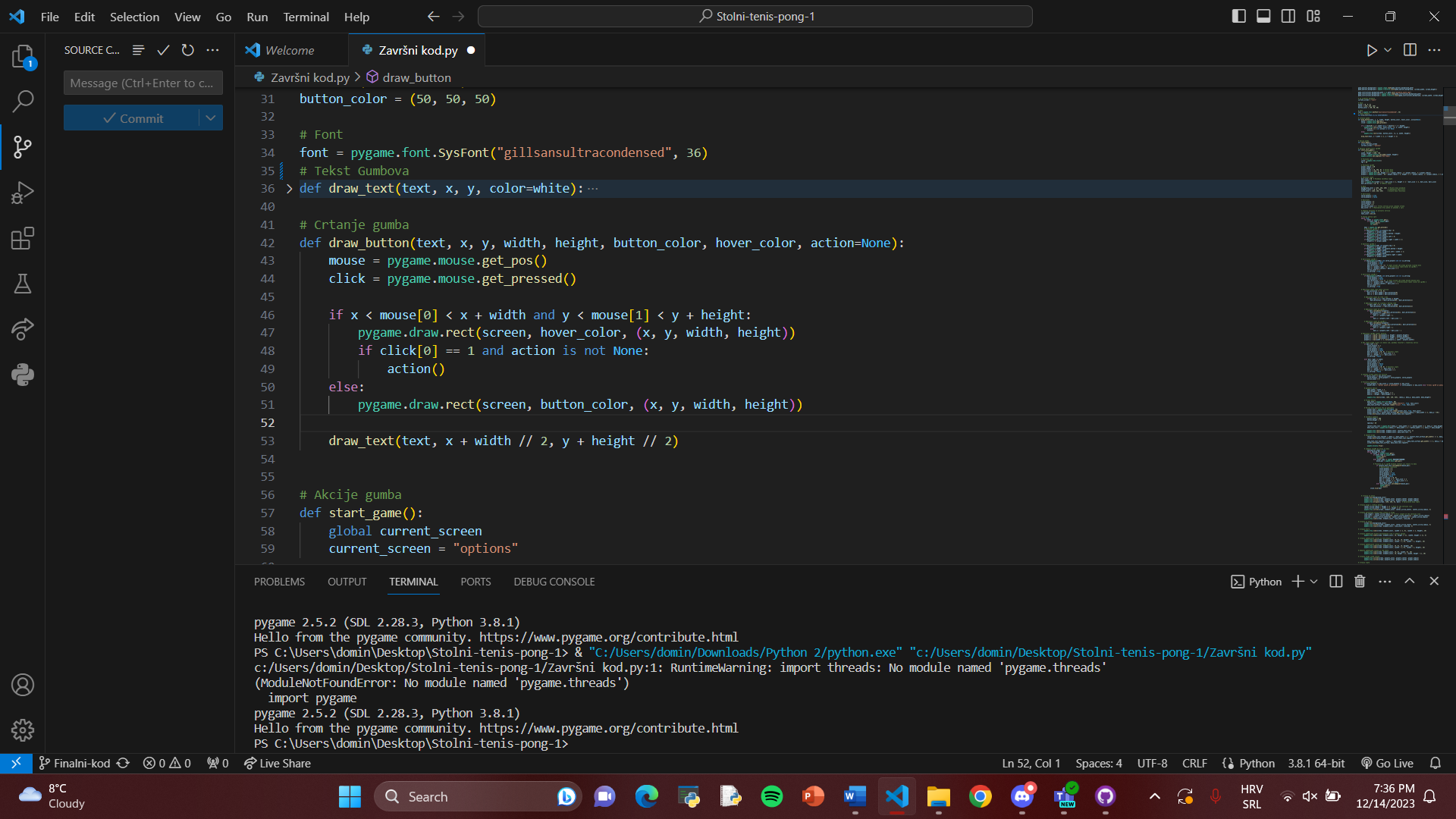
* Ažurira sadržaj zaslona

# Pregled funkcija i važnijih dijelova koda:

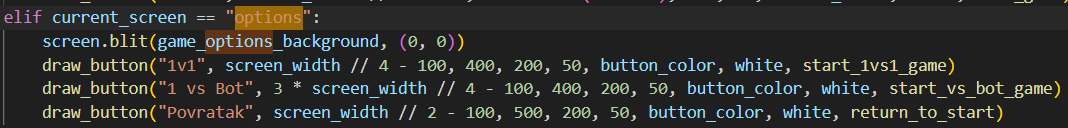
## **def draw\_text():**

* Crta tekst na gumbovima sa zadanim bojama i veličinama

## **def draw\_button():**

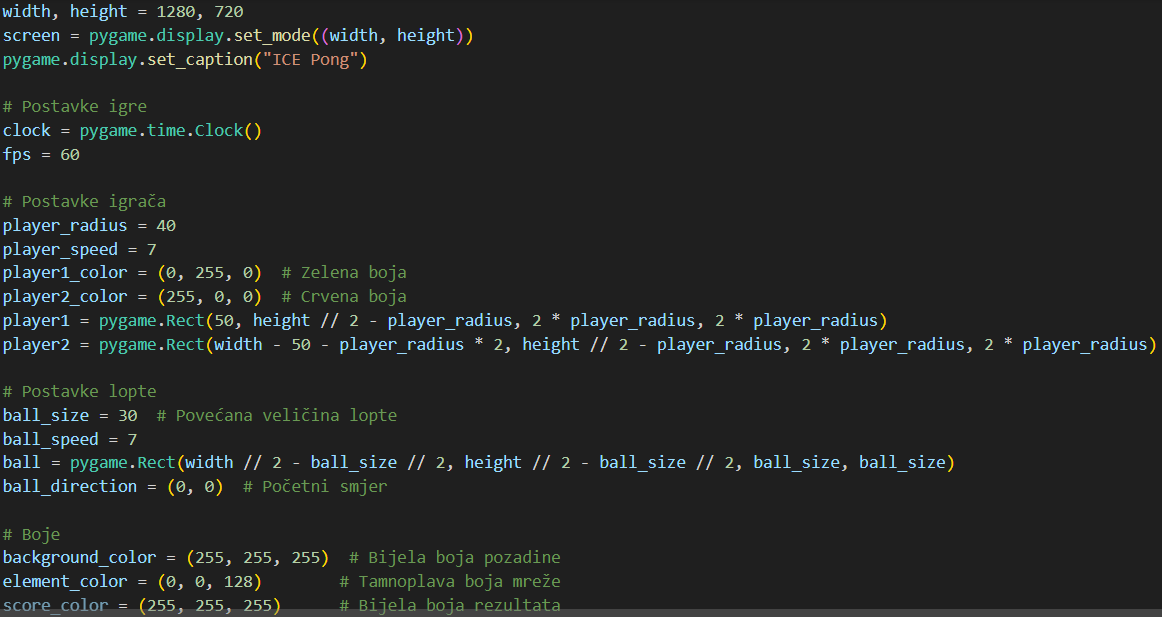
* Crta gumb i sve atribute uz gumb(boja, floatanje)

## **def start\_game():**

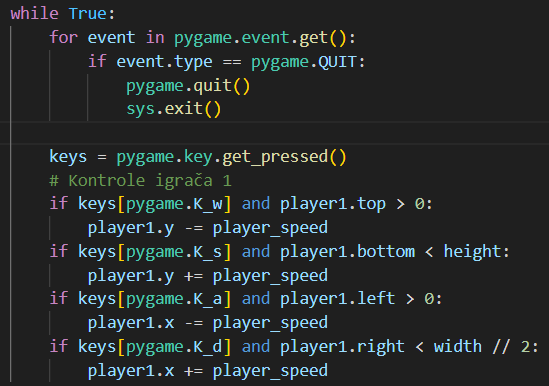
* Omogućava otvaranje prozora s izborima za način igre:

## **def start\_1vs1\_game():**

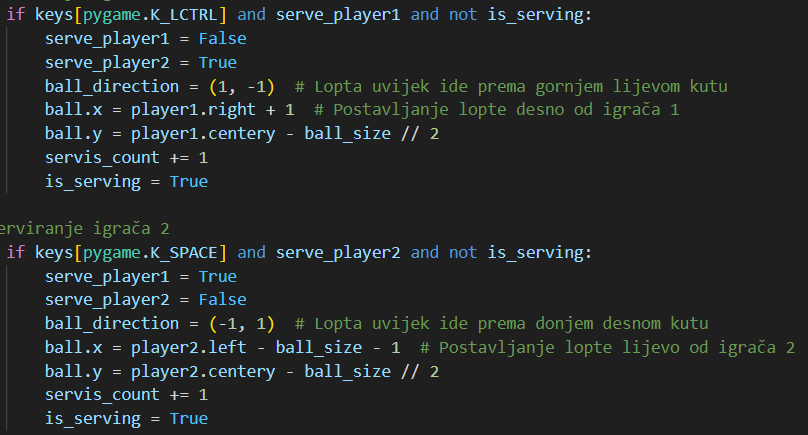
* Omogućava otvaranje prozora za igru jedan na jedan(tu su napisana sva ograničenja za igrače, odbijanje „pucka“, kretanje igrača, praćenje rezultata, otvara se pobjednički prozor, crta se stol...) i omogućava igranje tog načina igre
* Postavke za igru:



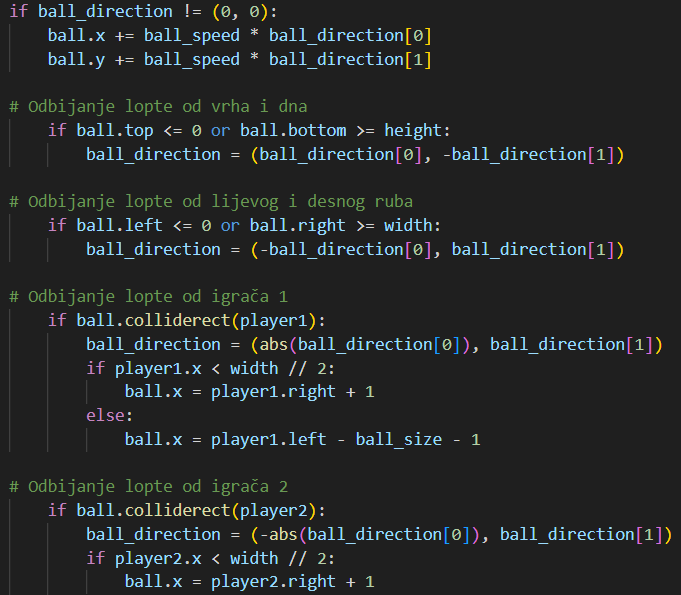
* Glavna petlja igre i postavke za igrače(u principu ista stvar za igrača jedan i dva, samo što igrač dva ima drugčije kontrole):

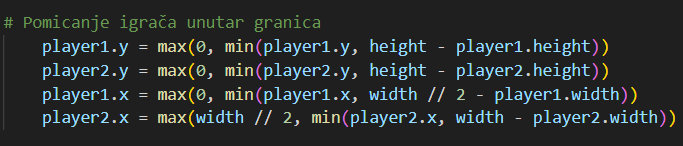
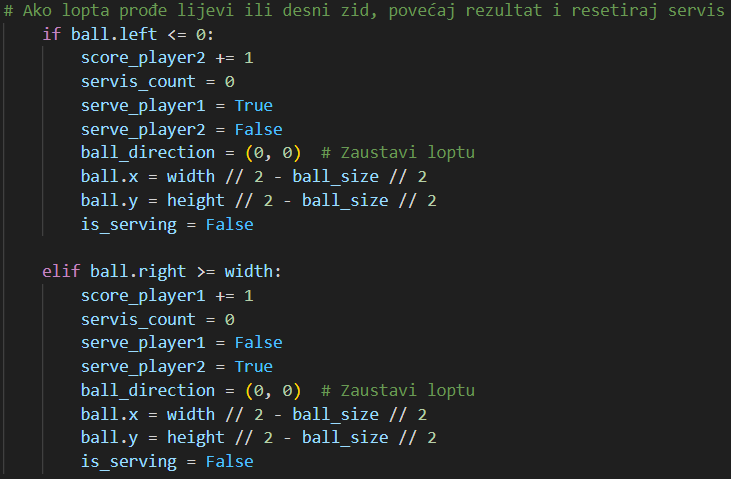
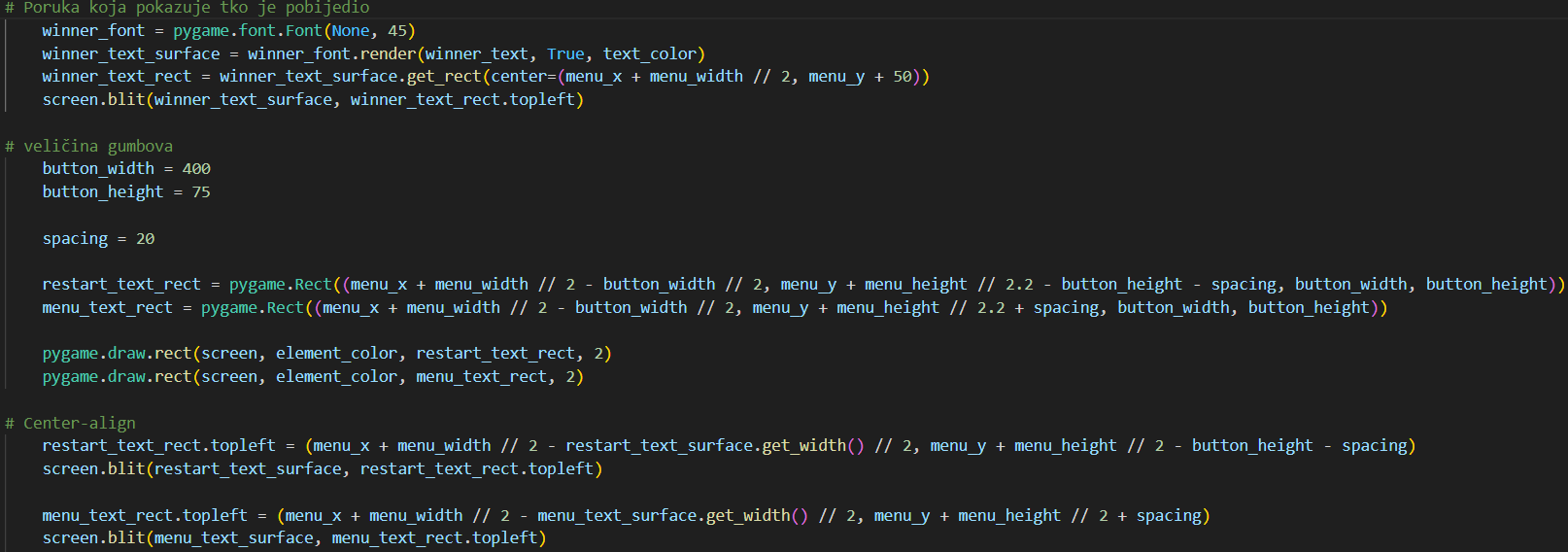


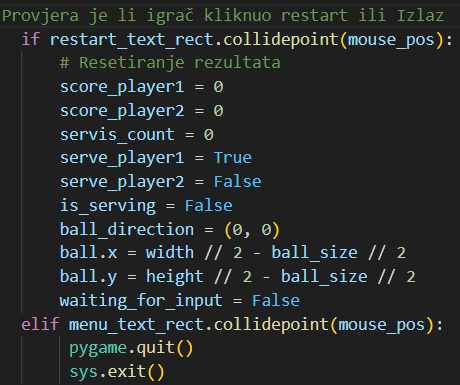
* Uvjeti za serviranje:



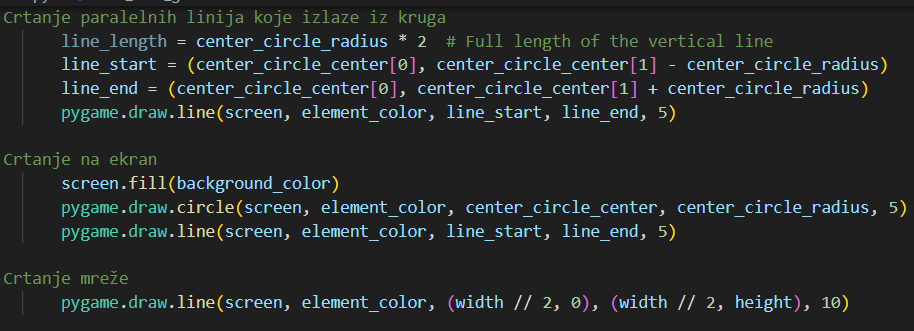
* Pomicanje „pucka“



* Postavljanje ograničenja igraču za kretanje
* Uvjeti za povećavanje rezultata
* Provjera pobjednika
* Postavke za izgled
* Omogućavanje ponovnog igranja



* Crtanje linija, mreže...

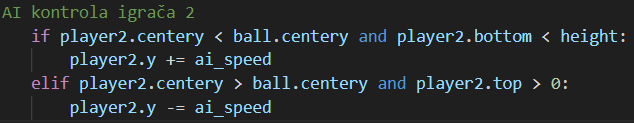


## **def start\_vs\_bot\_game():**

* Omogućava otvaranje prozora za igru protiv bota(tu su napisana sva ograničenja za igrača i robota, odbijanje „pucka“, kretanje igrača i robota, praćenje rezultata, otvara se pobjednički prozor, crta se stol...) i omogućava igranje tog načina igre
* U šrincipu je kod isti kao u funkciji za igru jedan na jedan, samo što tu ima nekoliko postavki za robota
* Postavka za brzinu robota:

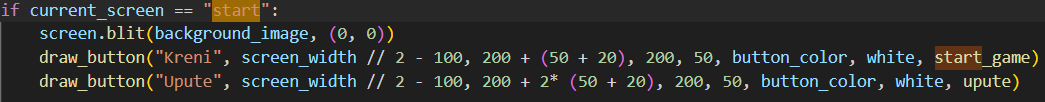


* Postavke za pomicanje robota

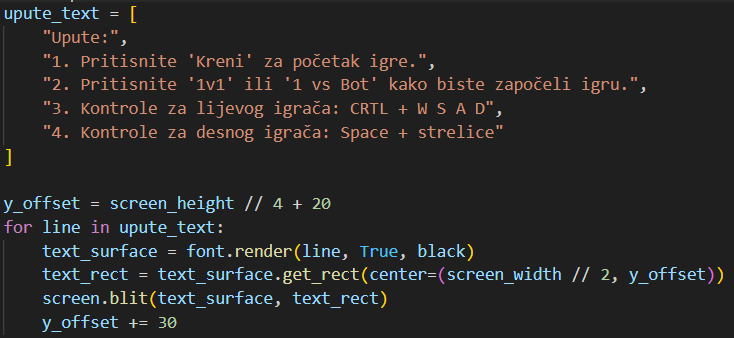
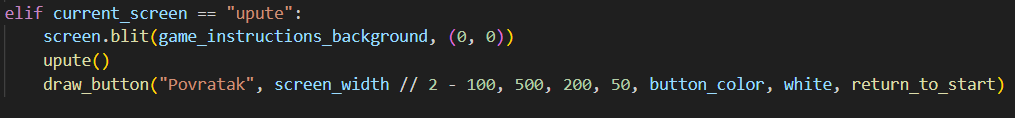


* Ostatak koda je isti kao u funkciji za igru jedan na jedan

## **def return\_to\_start():**

* Omogućava otvaranje početnog prozora :

## **def upute():**

* Omogućava otvaranje prozora s uputama
* Izgled prozora s uputama:
* Otvaranje prozora:

## **def exit\_game():**

* Omogućava zatvaranje videoigre

