

Praktikum 10. (*Take Home*)

Materi Praktikum : pygame

- Load Image
- Load Image Sebagai Background
- Menggerakkan Image Menggunakan Keyboard

Pada praktikum ke 10 ini anda akan mempraktekkan ketiga materi diatas, mulailah dengan mengetik code pada latihan 10.1 dibawah dan lanjutkan dengan mengubah dan menambahkan sesuai dengan instruksi yang diberikan :

Latihan 10.1 PyGame – Load Image dan Background

Fungsi yang digunakan untuk load image adalah `pygame.image.load()`, untuk mengambil gambar dan menjadikannya sebagai latar belakang anda menggunakan fungsi tersebut, pada latihan 10.1 dibawah anda dapat melihat implementasi dari fungsi tersebut.

** Catatan, Sebelum memulai, anda harus menyediakan dua buah gambar masing-masing “bg.png” dengan ukuran diatas 600x500 sebagai background, dan “bola.png” ukuran 100x100. Silahkan tentukan sendiri gambar dan beri nama sesuaikan dengan nama yang terdapat dalam **code101.py**.*

```
# Simpan dengan nama : code101.py
# Pemrograman Game Praktikum 10
# latihan code 10.1 : 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()
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

    screen.blit(bg, [0,0])
    screen.blit(img, [x+20, y+50])
    pygame.display.flip()
```

Latihan 10.2 PyGame – Menggerakkan Image Menggunakan Keyboard

Script pada Latihan 10.2 dibawah merupakan latihan untuk menggerakkan gambar menggunakan keyboard, tombol keyboard yang digunakan adalah K_DOWN, K_UP, K_LEFT, dan K_RIGHT, selain itu anda dapat mengubah menggunakan tombol seperti K_w, K_s, K_a, dan K_d. Silahkan ketik code10.2 dibawah pada teks editor dan jalankan.

```
# Simpan dengan nama : code102.py
# Pemrograman Game Praktikum 10
# latihan code 10.2 : 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_DOWN:
        y = y+15
    elif event.type == pygame.KEYDOWN and \
        event.key == pygame.K_UP:
        y = y-15
    elif event.type == pygame.KEYDOWN and \
        event.key == pygame.K_RIGHT:
        x = x+15
    elif event.type == pygame.KEYDOWN and \
        event.key == pygame.K_LEFT:
        x = x-15

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

Tugas 11.

Tugas 10 anda,
1.Upload semua code latihan praktikum 10 (code101.py dan code102.py) ke akun github anda !.

*** Catatan :**

Untuk Praktikum ke-10, anda diminta untuk mengerjakan materi praktikumnya dirumah masing-masing, silahkan ketikkan code latihan 10.1 dan 10.2 setelah itu jalankan dan pastikan berjalan tanpa error, lalu upload ke akun github.com anda. Jangan lupa untuk memberikan nama file sesuaikan dengan nama file yang diinstruksikan dalam modul ini.