

```
1 # Najlepiej sprawdzić instalację przed kazdymi zajęciami!
2 # # python -m pip install pygame
3
4 # Link do grafik:
5 # https://drive.google.com/drive/folders/1XL7yD6J1TFTIHxz9kZtD43VT1aNHUV9G
6 import os
7 os.chdir(os.path.dirname(__file__))
8
9 import pygame
10 import Elementy # !!!!!
11 pygame.init()
12
13 SZEROKOSC_EKRANU = 800
14 WYSOKOSC_EKRANU = 600
15
16 obraz_tla = pygame.image.load("images/background.png")
17 obraz_bazy_postaci = pygame.image.load("images/base.png")
18 ekran = pygame.display.set_mode([SZEROKOSC_EKRANU, WYSOKOSC_EKRANU])
19 zegar = pygame.time.Clock()
20
21 # 6. Wizualizacja sterowania
22 czcionka = pygame.font.SysFont('Comis Sans MS', 30)
23
24 def wypisz_tekst(ekran, tekst, pozycja):
25     napis = czcionka.render(tekst, False, (255, 255, 255))
26     ekran.blit(napis, pozycja)
27
28
29 #1. Elementy stroju
30 nakrycie_glowy = Elementy.NakrycieGlowy()
31 ubranie = Elementy.Ubranie()
32 oczy = Elementy.Oczy()
33 bron = Elementy.Bron()
34
35 # Główna pętla gry
36 status_gry = True
37
38 # 9. DODATEK - zapis obrazka
39 zapisywanie = False
40 komunikat = ""
41 czas_komunikatu = 0
42
43 while status_gry:
44     zdarzenia = pygame.event.get()
45
46     for zdarzenie in zdarzenia:
47         if zdarzenie.type == pygame.QUIT:
48             status_gry = False
49         # 4. Sterowanie zmiany wizerunku
50         # Q - nakrycie_glowy
51         # W - oczy
52         # E - ubranie
53         # R - bron
```

```
54     if zdarzenie.type == pygame.KEYDOWN:
55         if zdarzenie.key == pygame.K_q:
56             nakrycie_glowy.wybierzNastepny()
57         if zdarzenie.key == pygame.K_w:
58             oczy.wybierzNastepny()
59         if zdarzenie.key == pygame.K_e:
60             ubranie.wybierzNastepny()
61         if zdarzenie.key == pygame.K_r:
62             bron.wybierzNastepny()
63         # 9a.
64         if zdarzenie.key == pygame.K_s:
65             zapisywanie = True
66     # 5. TESTY
67
68
69     ekran.blit(obraz_tla, (0,0))
70     ekran.blit(obraz_bazy_postaci, (270, 130))
71
72     # 2. Wczytanie
73     ekran.blit(nakrycie_glowy.wybranyObraz(), (270, 130))
74     ekran.blit(oczy.wybranyObraz(), (270, 130))
75     ekran.blit(ubranie.wybranyObraz(), (270, 130))
76     ekran.blit(bron.wybranyObraz(), (270, 130))
77     # 3. TESTY - zestaw o numerze '1'
78
79     # 9c.
80     if zapisywanie:
81         pygame.image.save(ekran, 'postac.png')
82         komunikat = "Zapisano obrazek"
83         czas_komunikatu = pygame.time.get_ticks() + 1000
84         zapisywanie = False
85
86
87     # 7. Wyrenderowanie sterowania
88     wypisz_tekst(ekran, f"[Q] Głowa: {nakrycie_glowy.wybrany + 1}", (100, 100))
89     wypisz_tekst(ekran, f"[W] Oczy: {oczy.wybrany + 1}", (100, 140))
90     wypisz_tekst(ekran, f"[E] Ubranie: {ubranie.wybrany + 1}", (100, 180))
91     wypisz_tekst(ekran, f"[R] Broń: {bron.wybrany + 1}", (100, 220))
92     # 9b.
93     wypisz_tekst(ekran, f"[S] Zapisz", (100, 260))
94
95     # 8. TESTY
96
97     # 9d.
98     if pygame.time.get_ticks() < czas_komunikatu and komunikat:
99         wypisz_tekst(ekran, komunikat, (300, 500))
100
101     pygame.display.update()
102     zegar.tick(60)
103
104     pygame.quit()
105     quit()
106     # TESTY
```