

```
1 import pygame
2 import random
3 import time
4 from Jablko import Jablko
5 from Kierunek import Kierunek
6 from Waz import Waz
7 pygame.init()
8
9 SZEROKOSC_EKRANU = 800
10 WYSOKOSC_EKRANU = 608
11
12 # 1. Zmienna na punkty !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
13 Punkty = 0
14
15 tlo = pygame.Surface((SZEROKOSC_EKRANU, WYSOKOSC_EKRANU))
16 for i in range(25):
17     for j in range(19):
18         obraz = pygame.image.load("images/background.png")
19         maska = (random.randrange(0, 20), random.randrange(0,20) ,random.randrange(0, 20))
20         obraz.fill(maska, special_flags=pygame.BLEND_ADD)
21         tlo.blit(obraz, (i*32, j*32))
22
23 ekran = pygame.display.set_mode([SZEROKOSC_EKRANU, WYSOKOSC_EKRANU])
24 zegar = pygame.time.Clock()
25
26 # 2. Dodanie czcionki !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
27 moja_czcionka = pygame.font.SysFont('Comic Sans MS', 24)
28
29 waz = Waz()
30 PORUSZ_WEZEM = pygame.USEREVENT + 1
31 pygame.time.set_timer(PORUSZ_WEZEM, 200)
32
33 jablko = Jablko() #apple
34 jablka_lista = pygame.sprite.Group() #apple_list
35 jablka_lista.add(jablko)
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
```

```
54 # PĘTLA GRY
55 status_gry = True #game_status
56 while status_gry:
57     zdarzenia = pygame.event.get()
58     for zdarzenie in zdarzenia:
59         if zdarzenie.type == pygame.QUIT:
60             status_gry = False
61         if zdarzenie.type == pygame.KEYDOWN:
62             if zdarzenie.key == pygame.K_w:
63                 waz.zmien_kierunek(Kierunek.GORA)
64             if zdarzenie.key == pygame.K_a:
65                 waz.zmien_kierunek(Kierunek.LEWO)
66             if zdarzenie.key == pygame.K_s:
67                 waz.zmien_kierunek(Kierunek.DOL)
68             if zdarzenie.key == pygame.K_d:
69                 waz.zmien_kierunek(Kierunek.PRAWO)
70         elif zdarzenie.type == PORUSZ_WEZEM:
71             waz.aktualizuj()
72     pass
73
74     kolizja_z_jablkiem = pygame.sprite.spritecollideany(waz, jablka_lista)
75     if kolizja_z_jablkiem != None:
76         kolizja_z_jablkiem.kill()
77         waz.jedz_jablko()
78         # 3. Dodanie punktu za jabłko !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
79         Punkty += 1
80         jablko = Jablko()
81         jablka_lista.add(jablko)
82
83     ekran.blit(tlo, (0, 0))
84     ekran.blit(waz.obraz, waz.rect)
85     waz.rysuj_segmenty(ekran)
86
87     for jablko in jablka_lista:
88         ekran.blit(jablko.obraz, jablko.rect)
89
90     # 4. Tekst z wynikiem !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
91     tekst_z_wynikiem = moja_czcionka.render(f'Wynik: {Punkty}', False, (0,0,0))
92     ekran.blit(tekst_z_wynikiem, (16, 16))
93
94     if waz.sprawdz_kolizje():
95         # 5. Tekst z przegraną !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
96         tekst_z_wynikiem = moja_czcionka.render(f'Przegrana z wynikiem: {Punkty}', False,
(0,0,0))
97         ekran.blit(tekst_z_wynikiem, (SZEROKOSC_EKRANU/2 -50, WYSOKOSC_EKRANU/2))
98         status_gry = False
99
100     pygame.display.flip()
101     zegar.tick(30)
102     pass
103 time.sleep(3)
104 pygame.quit()
105 quit()
```