

```
1 import pygame
2
3 # 1. Klasa pomocnicza za przygotowanie obrazka [image, surface, rect]
4 class Obraz():
5     def __init__(self, sciezka):
6         super().__init__()
7         self.obraz = pygame.image.load(sciezka).convert_alpha()
8
9
10
11 # 2. Klasa bazowa
12 # - przyjrzeć się uważnie zawartosci folderu 'image'
13 class Element():
14     def __init__(self, typ):
15         self.wybrany = 0 # domyślny wybór startowy '0', - można zobaczyć w folderze nr +1
16         self.lista_obrazow = []
17
18         #analiza całego folderu image oraz wypełnienie naszej listy obrazkami
19         for i in range(1, 4): #1,2,3
20             sciezka = f"images/{typ}{i}.png"
21             wczytany_obraz = Obraz(sciezka)
22             self.lista_obrazow.append(wczytany_obraz)
23
24
25     def wyberzNastepny(self):
26         self.wybrany += 1
27         if self.wybrany > len(self.lista_obrazow)-1:
28             self.wybrany = 0
29
30
31     def wybranyObraz(self):
32         return self.lista_obrazow[self.wybrany].obraz
33
34
35
36 # 3. Klasy pochodne
37 class NakrycieGlowy(Element):
38     def __init__(self):
39         super().__init__("head")
40
41 class Ubranie(Element):
42     def __init__(self):
43         super().__init__("body")
44
45 class Oczy(Element):
46     def __init__(self):
47         super().__init__("eye")
48
49 class Bron(Element):
50     def __init__(self):
51         super().__init__("weapon")
```