

| PYGAME.

ЦЕЛЬ: Научиться добавлять в игру музыку и звуки.

ПРИМЕЧАНИЕ:

ПЛАНИРОВАНИЕ

1. Модуль mixer

В pygame есть такой модуль – mixer. Он содержит инструменты для создания музыки и звуков в игре.

Нам понадобится в этом модуле класс Sound. Объектом которого является звуковая дорожка.

Создается он так:

```
soundtrack = pygame.mixer.Sound('music/soundtrack.wav')
```

в скобках указываем путь к звуковому файлу.

Таких объектов, то есть звуковых дорожек мы можем создавать несколько, и мы можем каждой управлять.

Например, запускать проигрывание с помощью метода – **play()**:

```
soundtrack.play()
```

! Проблемная задача: добавить в игру фоновую музыку, звук попадания огненного шара в игрока и звук прыжка.

2. Событие выигрыша.

Создадим в игре событие выигрыша.

Например, чтобы выиграть необходимо допрыгать до самой верхней платформы, где будет находиться предмет – цель, как только его касаемся, происходит событие выигрыша.

! Проблемная задача

Реализовать в игре событие выигрыша.

3. Рефлексия

- Сегодня мы научились создавать музыку и звуки в игре.

- Создали событие выигрыша