

ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

HELLO WORLD



#ШПАРГАЛОЧКИ



ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ PYTHON

Базовый уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити в Telegram: https://t.me/hw_school





Создание игры “Contra” (часть 2)





visible - поле класса **arcade.Sprite**, отвечает за видимость спрайта, может равняться **True** (персонаж видим) или **False** (персонаж невидим).

low_line.visible = False # невидимая линия



При использовании физического движка для противников, важно не перегрузить игру. Поэтому объекты класса **arcade.PhysicsEnginePlatformer** нужно создавать по мере необходимости, а как только они становятся не нужны - удалять

```
def append_runman(self, side):  
    self.runmans_engine.clear()  
  
    ...  
  
    self.runmans_engine.append(arcade.PhysicsEnginePlatformer(new_runman,  
self.lines, GRAVITY))
```