

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 Танки (Часть 2)





Полоса здоровья персонажа состоит из двух элементов:

- 1) “контейнера”, который имеет постоянные размеры и должен быть заполнен, когда персонажу еще не нанесен урон
- 2) и его содержимого - оно как раз должно уменьшаться.

Проще всего отрисовать контейнер в виде прямоугольной рамки, и на тех же координатах отрисовать залитый цветом прямоугольник - он и будет отражать уровень здоровья.

```
arcade.draw_rectangle_outline(self.center_x, self.center_y + 320, 250, 15, (255,0,0), 3)
```

```
arcade.draw_rectangle_filled(self.center_x, self.center_y + 320, 250, 9, (50, 205, 50))
```



Единственная сложность - задать верные размеры и координаты для прямоугольника, отражающего уровень здоровья.

Для определения его координаты по **X** используется следующая формула:

center_x - indent, где **center_x** - центр рамки-контейнера (или “полного” прямоугольника), а **indent** - насколько мы уменьшаем полосу здоровья после каждого выстрела. Можно рассчитать как количество попаданий в нашего персонажа * шаг:

indent = self.shots * 25



Кстати, поскольку количество попаданий в спрайт будет разным для каждого объекта, есть смысл переопределить метод **draw** в классе персонажа:

в классе спрайта

def draw(self):

super().draw()



...

**arcade.draw_rectangle_filled(self.center_x-indent/2, self.center_y + 320,
250-indent, 9, (50, 205, 50))**