



Python Biella Group

Learning Python with games

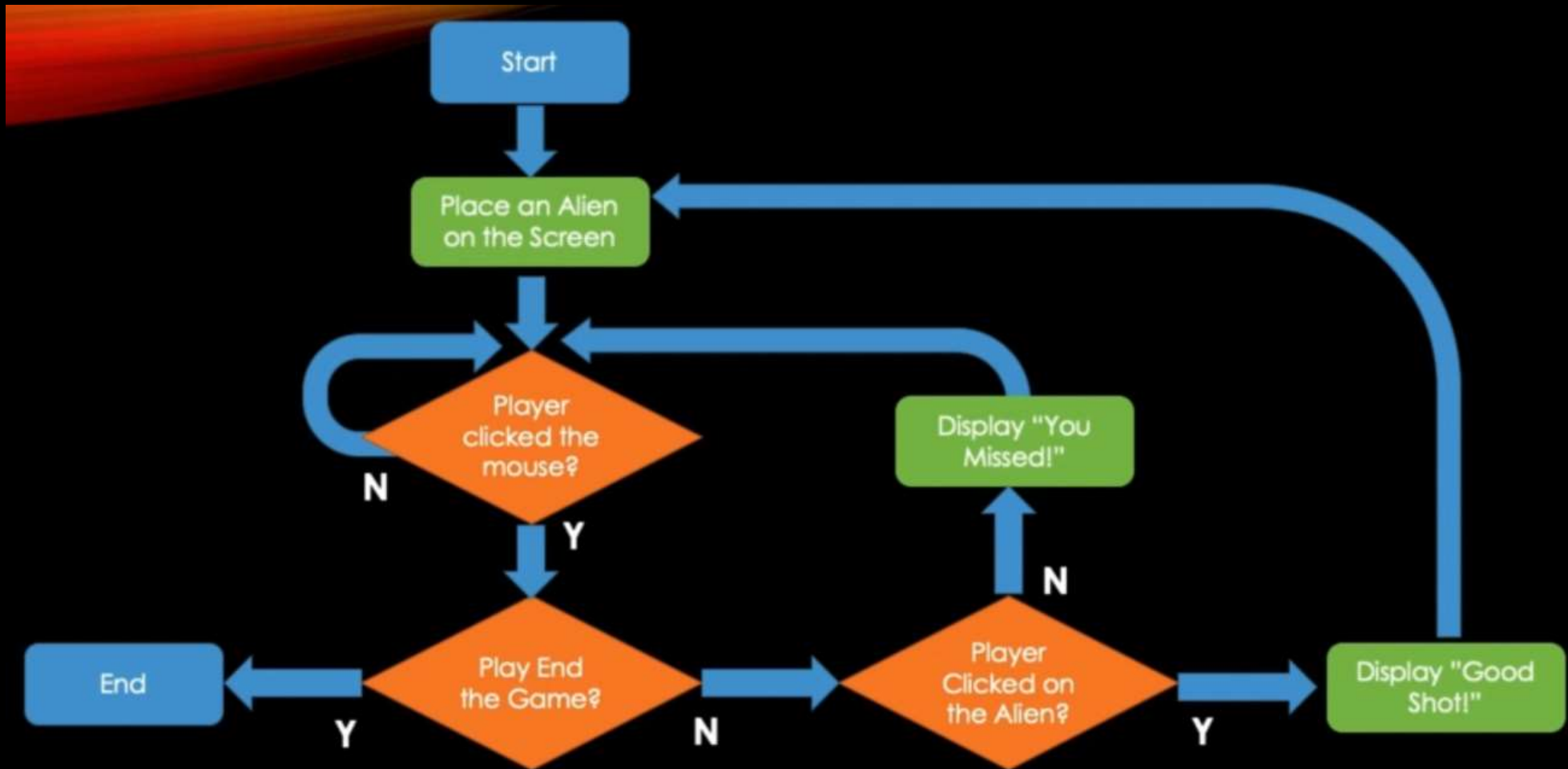
Gioco 01 – Colpisci l'alieno

Docenti

Mario, Andrea, Maria
Teresa

Anno 2021

Colpisci l'alieno - Logica di gioco



Colpisci l'alieno - 1

Cartella gioco e cartella immagini

`import pgzrun`

`TITLE, WIDTH, HEIGHT`

Funzione `draw()`: aggiornamento schermo

Oggetto `screen`

Colori RGB



Colpisci l'alieno – 2

Importazione e utilizzo delle immagini

Actor.pos

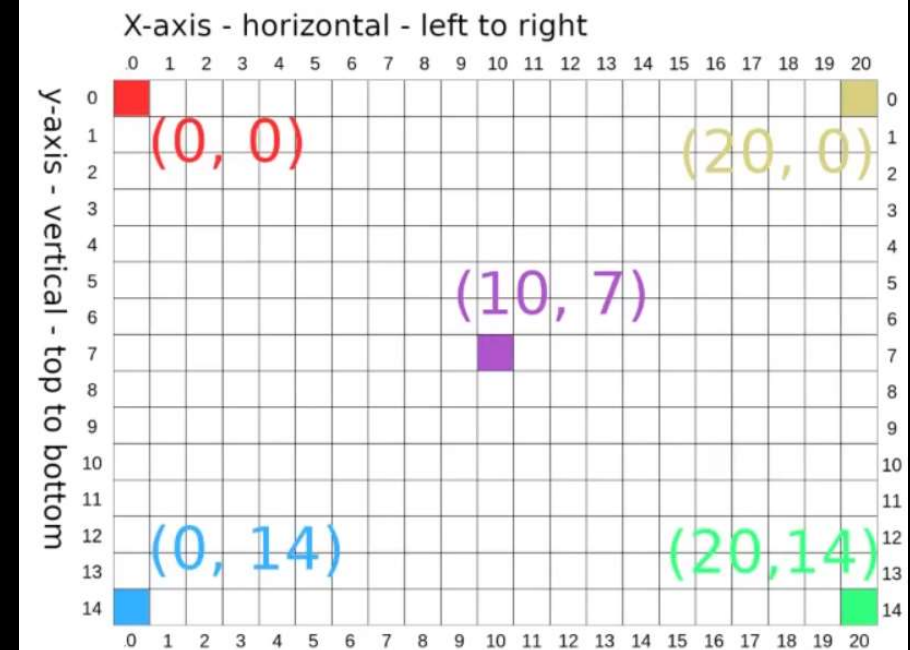
Coordinate dello schermo (x,y) e pixels

Primi ragionamenti sulla gestione dello schermo

- evitare sforamenti!

Importare un modulo con import o from

Coordinates



Colpisci l'alieno – 3

Gestione dei punti di collisione

Evento mouse

Gestione e posizione dei messaggi

FINITO!

Congratulazioni

