



Python Biella Group

Learning Python with games

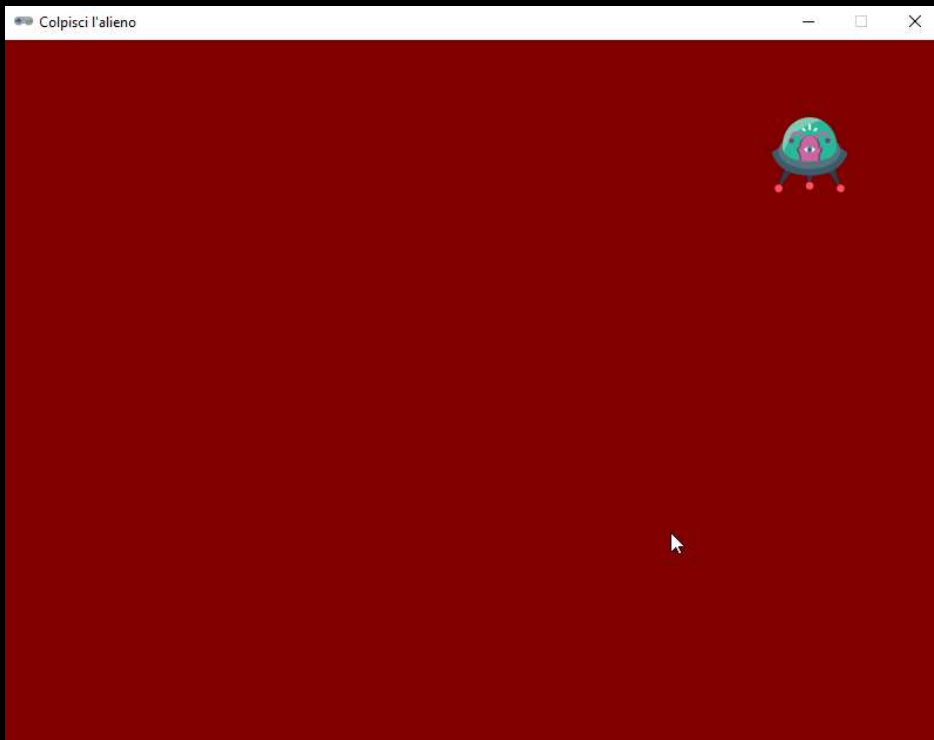
Gioco 01 – Colpisci l'alieno

Docenti

Mario, Andrea, Maria
Teresa

Anno 2021

Colpisci l'alieno



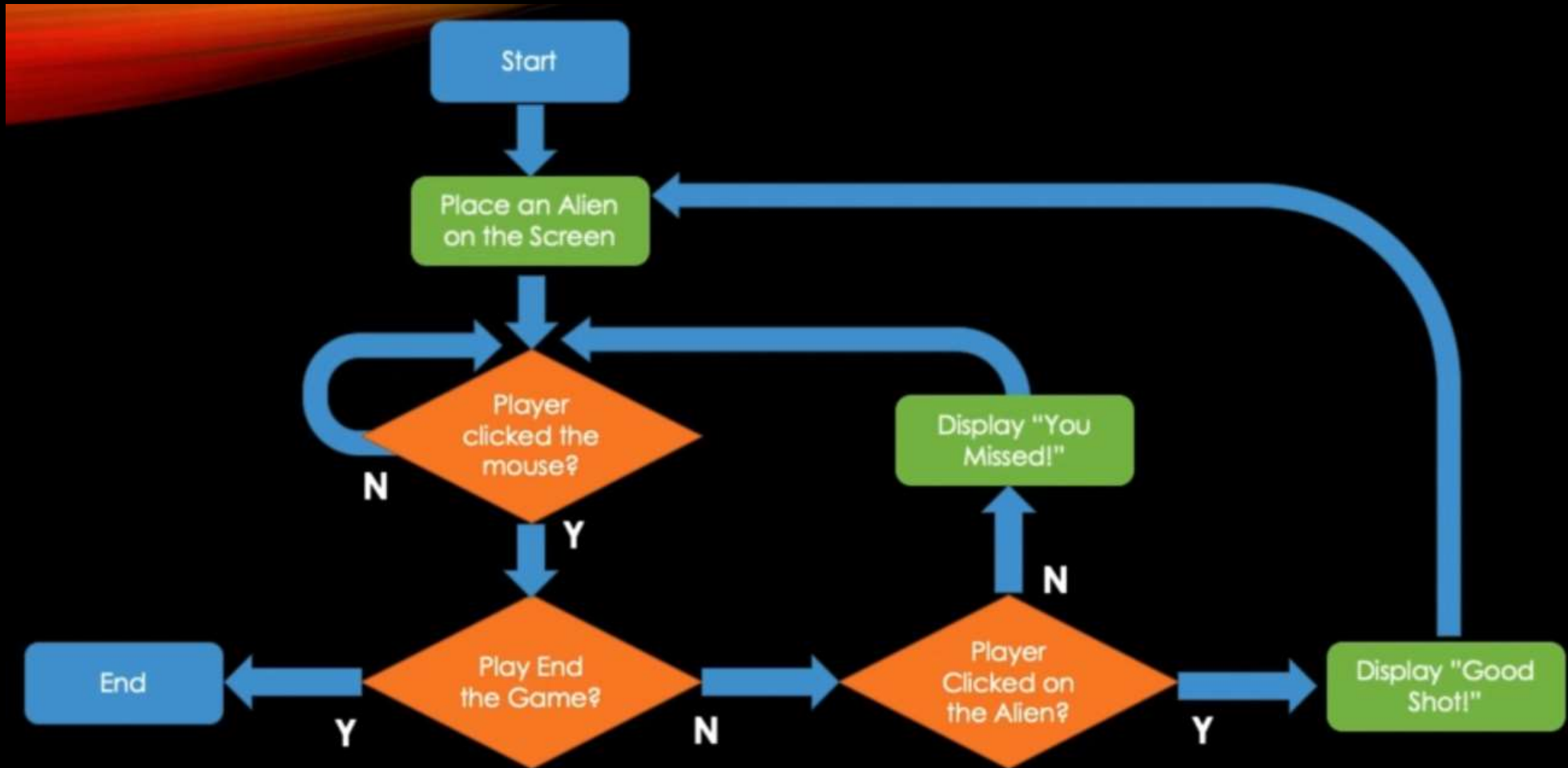
Il colore di default è rosso porpora

Puoi personalizzare il gioco cambiando l'oggetto da colpire

Se non colpisci l'alieno con un clic del mouse, cambierà posizione



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

Color	Red	Green	Blue	Tuple
Black	0	0	0	(0, 0, 0)
Blue	0	0	255	(0, 0, 255)
Green	0	255	0	(0, 255, 0)
Cyan	0	255	255	(0, 255, 255)
Red	255	0	0	(255, 0, 0)
Magenta	255	0	255	(255, 0, 255)
Yellow	255	255	0	(255, 255, 0)
White	255	255	255	(255, 255, 255)



Colpisci l'alieno – 2

Importazione e utilizzo delle immagini

Actor.pos

Coordinate dello schermo (x,y) e pixels

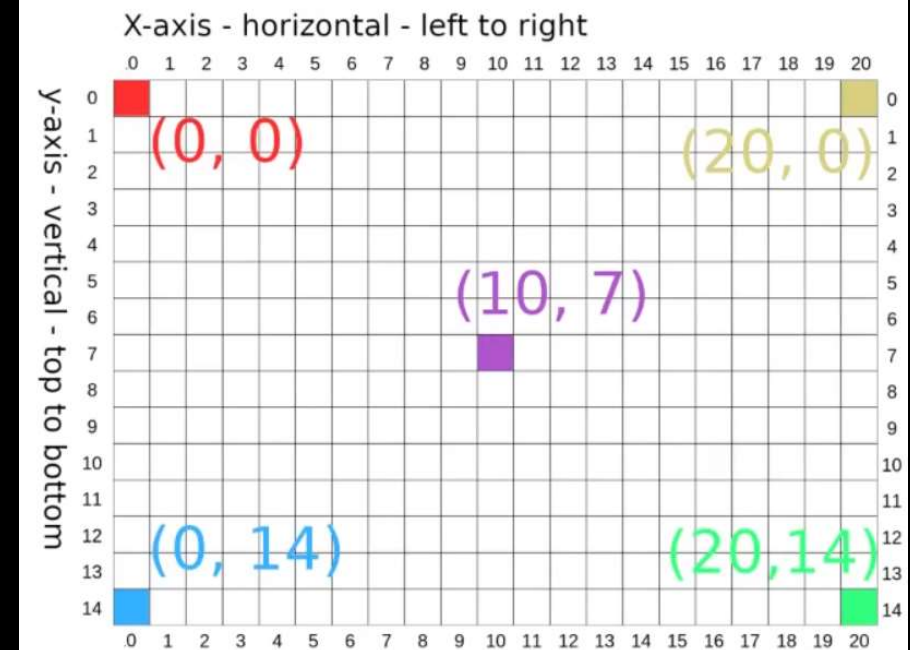
Primi ragionamenti sulla gestione dello schermo

- evitare sforamenti!

Importare un modulo con import o from

Modulo random e randint

Coordinates



Colpisci l'alieno – 3

Gestione dei punti di collisione

Evento mouse

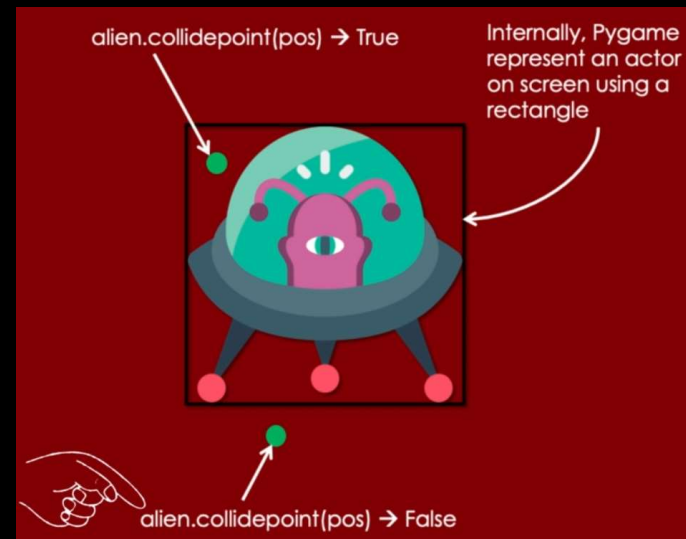
Gestione e posizione dei messaggi

Esercizi / Tweaks & Hack

Cambia actor e nome al gioco

Conta i click che hanno successo tramite una variabile che visualizzerai con `print()`

Aggiungi un altro actor (non da colpire) in modo da distrarre il giocatore



Congratulazioni

