ProjExD / ex04 / dodge_bomb.py / <> Jump to ▼

```
Ryomacob21083 空行の削除 #9

② History

At 1 contributor
```

```
101 lines (85 sloc)
      import pygame as pg
  1
  2
      import sys
  3
      from random import randint
  4
      import tkinter as tk
      import tkinter.messagebox as tkm
  5
  6
  7
  8
      def check_bound(obj_rct, scr_rct):
           #obj_rct:こうかとんrectまたは爆弾rect
  9
          #scr_rct:スクリーンrect
 10
 11
 12
          yoko, tate = +1, +1
          if obj_rct.left < scr_rct.left or scr_rct.right < obj_rct.right:</pre>
 13
 14
           if obj_rct.top < scr_rct.top or scr_rct.bottom < obj_rct.bottom:</pre>
 15
              tate = -1
 16
 17
          return yoko, tate
 18
 19
 20
      def main():
          root = tk.Tk()
 21
 22
          root.withdraw()
          pg.display.set_caption("逃げろ!こうかとん")
                                                        ##タイトルバーに「初めての...」を表示
 23
           scrn_sfc = pg.display.set_mode((1600, 900)) ## 800×600の画面surfaceを生成
 24
 25
           scrn_rct = scrn_sfc.get_rect()
          bg_sfc = pg.image.load("fig/pg_bg.jpg")
 26
 27
          bg_rct = bg_sfc.get_rect()
 28
 29
           tori_sfc = pg.image.load("fig/6.png")
 30
           tori_sfc = pg.transform.rotozoom(tori_sfc, 0, 2.0)
          tori_rct = tori_sfc.get_rect()
 31
 32
          tori_rct.center = 900, 400
 33
 34
           bomb_sfc = pg.Surface((20, 20))
 35
           bomb_sfc.set_colorkey((0, 0, 0))
           pg.draw.circle(bomb_sfc, (255, 0, 0), (10, 10), 10)
 36
 37
           bomb_rct = bomb_sfc.get_rect()
           bomb_rct.centerx = randint(0, scrn_rct.width)
```

```
39
         bomb_rct.centery = randint(0, scrn_rct.height)
40
41
         vx, vy = +1, +1
42
         clock = pg.time.Clock()
         while True:
43
44
             scrn_sfc.blit(bg_sfc, bg_rct)
             for event in pg.event.get():
45
46
                 if event.type == pg.QUIT:
47
                      return
48
49
             key_states = pg.key.get_pressed()
             if key_states[pg.K_UP]:
50
51
                 tori_rct.centery -= 5
52
             if key_states[pg.K_DOWN]:
53
                 tori_rct.centery += 5
54
             if key_states[pg.K_LEFT]:
                 tori_rct.centerx -= 5
55
56
             if key_states[pg.K_RIGHT]:
57
                 tori_rct.centerx += 5
58
             yoko, tate = check_bound(tori_rct, scrn_rct)
59
             if yoko == -1:
                 if key_states[pg.K_LEFT]:
60
                      tori_rct.centerx += 5
61
                 if key_states[pg.K_RIGHT]:
62
63
                      tori_rct.centerx -= 5
             if tate == -1:
                 if key_states[pg.K_UP]:
65
                      tori_rct.centery += 5
66
67
                 if key_states[pg.K_DOWN]:
68
                      tori_rct.centery -= 5
69
70
             scrn_sfc.blit(tori_sfc, tori_rct)
             yoko, tate = check_bound(bomb_rct, scrn_rct)
71
             vx *= yoko
72
73
             vy *= tate
74
75
             if vx < 0:
76
                 vx -= 0.001
77
             else:
78
                 vx += 0.001
79
             if vy < 0:
80
                 vy -= 0.001
81
             else:
82
                 vy += 0.001
83
             bomb_rct.move_ip(vx, vy)
85
             scrn_sfc.blit(bomb_sfc, bomb_rct)
86
87
             if tori_rct.colliderect(bomb_rct):
                 tkm.showinfo("GANE OVER", "また挑戦してね")
88
89
             if pg.time.get_ticks() >= 3000:
91
                 tkm.showinfo("GANE CREAR", "おめでとう!!")
92
             pg.display.update()
93
94
             clock.tick(1000)
95
```

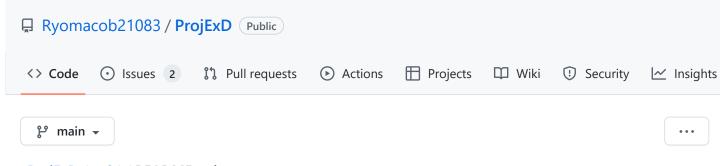
```
      97
      if __name__ == "__main__":

      98
      pg.init() ##モジュールを初期化

      99
      main()

      100
      pg.quit() ##モジュールの初期化を解除

      101
      sys.exit() ##プログラムを終了
```



ProjExD / ex04 / README.md



♂第3回

逃げろこうかとん(exo4/dodge_bomb.py)

ゲーム概要

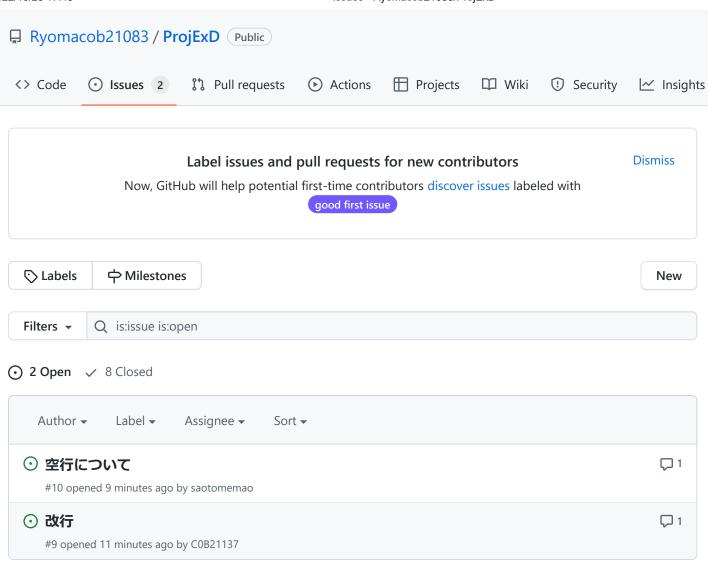
- wx04/dodge_bomb.pyを実行すると、1600×900のスクリーンに草原が描写され、こうかとんを移動させ飛び回る場ky団から逃げるゲーム
- こうかとんが爆弾と接触するとゲームオーバーで終了する
- 10秒間逃げ切るとクリア

操作方法

- 矢印キーでこうかとんを上下左右に移動する
- •

追加機能

- 爆弾が時間経過とともに加速する
- ゲームオーバーになったときにウィンドウが表示される
- 10秒逃げ切った場合にゲームクリアのウィンドウが表示され、ゲームが終了する



OProTip! Find all open issues with in progress development work with linked:pr.