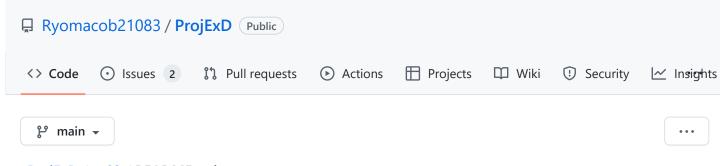
ProjExD / ex03 / maze.py / $\lt \gt$ Jump to \blacktriangledown

```
Ryomacob21083 コメントアウト#8

③ History
```

```
75 lines (66 sloc)
                     2.01 KB
  1
       import tkinter as tk
       import maze_maker as mm
      import random
  3
  4
  5
      def key_down(event):
  6
          global key
  7
          key = event.keysym
  8
  9
       def key_up(event):
 10
          global key
          key = ""
 11
 12
 13
      def change_photo(): #画像の切り替え
 14
           global index
 15
          canv.delete("こうかとん")
          index =(index+1)%len(bards)
 16
 17
          canv.create_image(cx, cy, image=bards[index], tag="こうかとん")
 18
 19
       def main_proc():
 20
           global mx, my, cx, cy, index
           if key == "Up":
 21
 22
              my -= 1
               change_photo()
 23
 24
           if key == "Down":
 25
               my += 1
 26
               change_photo()
 27
           if key == "Left":
              mx -= 1
 28
 29
               change_photo()
 30
           if key == "Right":
               mx += 1
 31
 32
               change_photo()
          if maze_list[my][mx] == 0:
 33
 34
               cx, cy = mx*100+50, my*100+50
 35
           else: #壁の場合
               if key == "Up":
 36
 37
                  my += 1
               if key == "Down":
```

```
39
                my -= 1
             if key == "Left":
40
41
                 mx += 1
             if key == "Right":
42
44
         canv.coords("こうかとん", cx, cy)
45
         root.after(100, main_proc)
46
     if __name__ == "__main__":
47
         root = tk.Tk()
48
         root.title("迷えるこうかとん")
49
50
         canv = tk.Canvas(root, width=1500, height=900, background="black")
51
         canv.pack()
52
53
         mx, my = 1, 1
54
         cx, cy = mx*100 + 50, my*100 + 50
55
         index = 0
56
         key = "" #現在押されているキーを表す
57
58
         root.bind("<KeyPress>", key_down)
59
         root.bind("<KeyRelease>", key_up)
60
61
         maze_list = mm.make_maze(15, 9)
         mm.show_maze(canv, maze_list)
62
63
64
         bards = [tk.PhotoImage(file="ex03/fig/1.png"), #画像のリスト
                  tk.PhotoImage(file="ex03/fig/2.png"),
65
66
                  tk.PhotoImage(file="ex03/fig/3.png"),
67
                  tk.PhotoImage(file="ex03/fig/4.png"),
68
                  tk.PhotoImage(file="ex03/fig/5.png"),
                  tk.PhotoImage(file="ex03/fig/6.png"),
                  tk.PhotoImage(file="ex03/fig/7.png"),
70
71
                  tk.PhotoImage(file="ex03/fig/8.png"),
                  tk.PhotoImage(file="ex03/fig/9.png")]
72
73
         canv.create_image(cx, cy, image=bards[index], tag="こうかとん")
74
         main_proc()
75
         root.mainloop()
```



ProjExD / ex03 / README.md



第3回

ゲーム概要

- ex03/maze.pyを実行すると、1500x900のcanvasに迷路が描画され、スタートからゴールまで 迷路に沿ってこうかとんを移動させるゲーム。
- 実行するたびに迷路の構造は変化する。
- 矢印キーを押すたびにこうかとんの画像が変わる。

操作方法

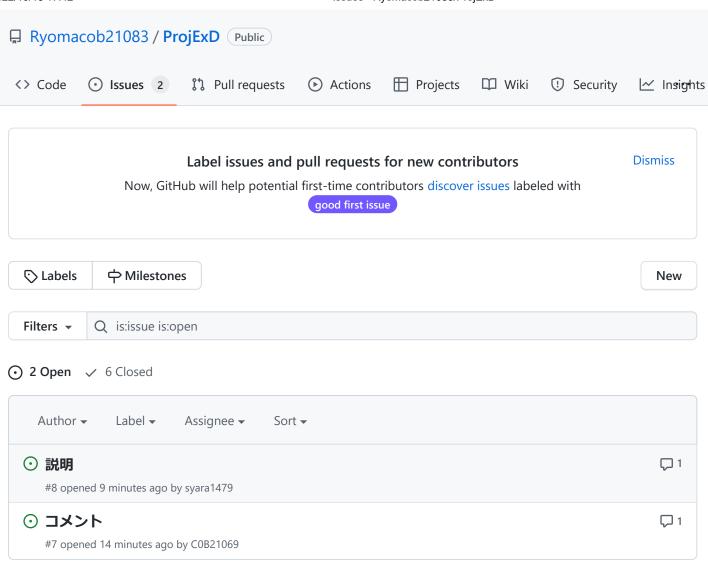
• 矢印キーでこうかとんを上下左右に移動する。

追加機能

- スタート地点とゴール地点の追加:左上と右下の隅から1マスの場所の色を変えてスタートとゴールの地点を追加した。
- 画像切り替え:矢印キーを押すたびにこうかとんの画像が切り替わる機能を追加した。

ToDo

- 自動で動く敵キャラの追加
- 踏むとワープする床



☐ **ProTip!** Find everything you created by searching author:Ryomacob21083.