

Hej gutter,

ja sry, men det må lige blive sådan her. Så vidt jeg kan huske så var det kun scoren vi mangler. Jeg vil foreslå jer alligevel at prøve at lave det sammen så i kan hjælpe hinanden.

Ok så lad os starte med scoren:

For at have en score skal vi lave noget som rent faktisk kan have scoren, nemlig en variabel. Ja den kan vi kalde point.

Vi skal sørge for at spilleren får et point for hvert rør den hopper igennem.

Jeg vil foreslå jer at prøve at se om i kan finde en måde hvor den får det lige efter den er nået gennem (noget med at røret har en "hoppet igennem" variabel som er en boolean der er falsk hvis den ikke er hoppet igennem endnu, sand hvis den er hvor i så har et separat if-statement til at tjekke for det, det giver en noget bedre brugeroplevelse, men ja det vil jeg lade jer prøve og se om i kan få til at ske).

Men en lidt mere simpel måde at kunne give point ift. rørene man er kommet igennem, er ved at give point for de rør vi sletter, fordi så sørger vi nemlig for at pointet kun bliver givet en gang. Så vi kan tilføje et point += 1 til vores rørOpdater funktion. Men når i har fået lavet skrifttypen så prøv og lave det jeg beskrev i parentes :)

```
def rørOpdater():
    global død, point
    for rørI in range(len(rør)):
        r = rør[rørI]
        r.opdater()
        if fugl.x+fugl.r > r.x and fugl.x-fugl.r < r.x:
            død = True
        if r.x + r.b < 0:
            point += 1
            rør.append(Rør(bredde+bredde//2, r.y))
            del rør[rørI]
```

Husk at tilføje point til global klausulen øverst ligesom død variabelen.

Nu det så fonten:

For at vi overhovedet kan bruge den der bruger generede font skal vi først få startet font modulet og så også få lavet et font objekt med vores font. Det gør man således

```
14  pygame.font.init() #Vi starter font modulet
15  #Vores font, der ligner den i pacman
16  font = pygame.font.Font('04B_19__.ttf', 40)
17
```

I skal måske skrive hele stien til fonten i stedet for filets navn.

Nu har vi en font, så lad os lave en funktion der skriver antallet af pointene hvilken jeg har kaldt scoreTegn. Her skal vi først starte med at genere en surface (bare pythonsk for en samling af pixels), det gør vi ved at rendere vores point som en streng, hvor vi bagefter viser den renderede surface. Ja jeg siger at den skal vises på midten og så 1/8 ned agtig, men som i nok kan se er det lidt mere kompliceret, men for at sørge for at midten af teksten er i det ønskede punkt skal vi bare trække halvdelen af teksten bredde/højde fra. Så ja.

```
103 def scoreTegn():
104     score = font.render(str(point), False, (255, 255, 255))
105     skærm.blit(score, (bredde//2-(score.get_width()//2), højde//8-(score.get_height()//2)))
106
```

Husk at kalde denne funktion, der hvor i kalder alle de andre tegnefunktioner, helst efter rørene tegnes.

### Bedre point:

Brugeren vil gerne have pointene med det samme, derfor skal i nu få det til at ske. Ligesom jeg kort prøvede at beskrive i en parentes ovenover føles det bedre og nu vil jeg lige give et par hints til hvordan i kan få det til at ske.

For at i ikke kommer til at give rigtig mange point for samme rør bliver nødt til at vide om der allerede er givet point for røret. Det kan i gøre ved at indføre en variabel i rør klassens `__init__` altså en af dem som hedder sådan `self.VARIABELNAVN`. Denne variabel skal være en boolean som så skal starte med at være falsk.

Det næste er så at i skal tjekke om fuglen er forbi et rør. Dette kan i gøre i samme funktion som i plusser point med 1. På samme niveau som de andre if-statements kan i nu lave et nyt, der spørger om fuglen er forbi røret og at rørets.VARIABELNAVN er falskt, hvis dette er sandt skal i selvfølgelig plusse point med en, men i skal også sørge for at sætte rørets.VARIABELNAVN til sandt.

Så ja det håber jeg i kan finde ud af vi må lige kigge på det når vi får tid og sry for at jeg ikke kan være der, men har altså ret meget brug for at komme lidt væk fra det hele. Held og lykke.