

TP4: Introduction à Pygame

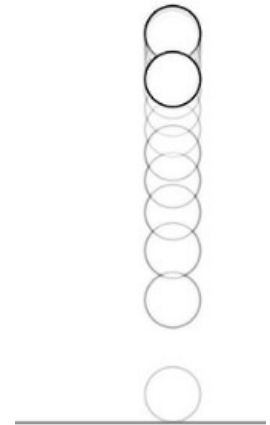
CODA 2^{eme} année – Python – 2025

Exercice 1:

- Créer une fenetre avec PyGame et faire en sorte qu'elle se ferme avec la touche ESCAPE. Utiliser `sys.exit` pour fermer le programme
- Afficher un carré au centre de l'écran, faire en sorte que le carré bouge lors d'appui sur les flèches de clavier. Mettre une limite pour que le carré ne sorte pas de l'écran

Exercice 2:

Créer une fenetre PyGame qui affiche une balle qui rebondit de haut en bas



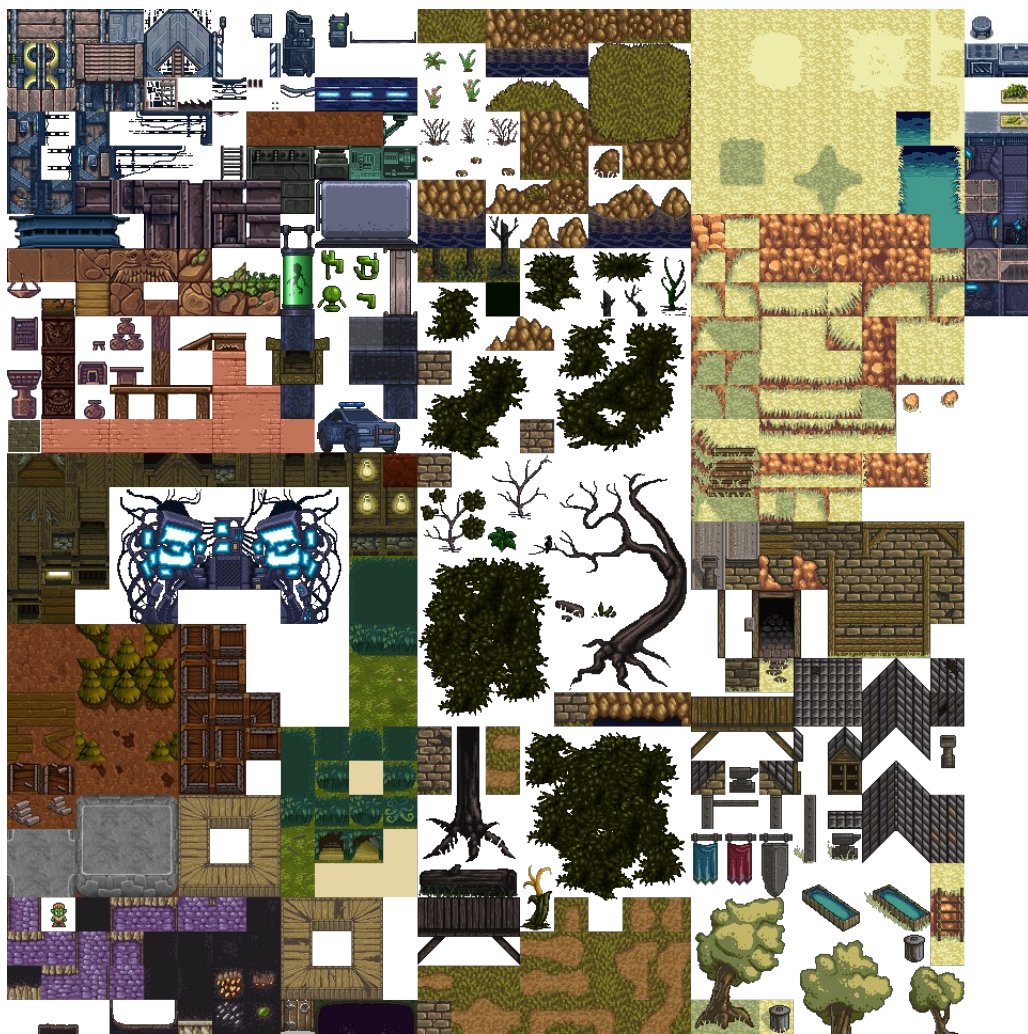
Exercice 3– TileSheet

On peut représenter les cartes des jeux video en 2d (du style pokemon) sous la forme d'un tableau a 2 dimensions de ce type:

```
map = [  
    [1,1,1,1,1],  
    [1,0,0,0,1],  
    [0,0,0,2,1],  
    [1,0,0,0,1],  
    [1,1,1,1,1]  
];
```

ou chaque case des tableaux represente une case du jeu. Les numéros à l'interieur du tableau representent le type de case (eau, rocher, herbe etc ...)

A partir d'une tilesheet de votre choix, créer un programme pygame qui affiche une carte en 2d a partir d'un tableau à 2 dimensions et une tilesheet de votre choix



Exercice 4 – Sprite animé

1 - A partir de la spritesheet donné ou celle de votre choix, afficher avec pygame une animation de sprite qui tourne en boucle

2 – Créer un menu avec 2 boutons avec du texte qui permettent de démarrer ou mettre en pause l'animation

