

ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

HELLO WORLD



#ШПАРГАЛОЧКИ



ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ PYTHON

Базовый уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити в Telegram: https://t.me/hw_school





Игра Bomberman (часть 2)





Чтобы не дать персонажу проходить сквозь стены, достаточно проверять, что он столкнулся с препятствием и остановить его (поставить его в точку перед препятствием). Но для этого нужно знать, с какой стороны он подошел к препятствию.

Например, если персонаж подошел к препятствию слева, то координата его правой стороны по **x** будет больше соответствующей координаты левой стороны препятствия. А еще мы можем проверить его направление.



```
block_hit = arcade.check_for_collision_with_list(self,  
window.solid_blocks)
```

```
if len(block_hit) > 0:
```

```
    for block in block_hit:
```

```
        if self.right > block.left and self.direction == 2:
```

```
            self.right = block.left
```

```
        ...
```



time - функция из одноименной библиотеки, возвращающая количество секунд, прошедших с начала эпохи **UNIX - 00:00:00 01.01.1970** года.

import time

Чтобы засечь время с момента какого-то события, достаточно создать переменную и записать в нее текущее время. А потом отнять сохраненное значение из заново полученного количества секунд:

```
self.timer = time.time()
```

...

```
if time.time() - self.timer > 3:
```

```
# если прошло больше 3 секунд...
```