

20192105 윤찬

Shump / Pygame 2

변경 사항 (기본 사항)

- ① 공격대상 이미지 변경
- ② 미사일 이미지 변경
- ③ 플레이어 이미지 변경
- ④ 배경음악, 발사음악, 죽을 때 사운드 변경
- ⑤ 배경 이미지 변경
- ☆ 개인적 변경

◦ 스코어가 3,000 이상이 되면
공격대상 속도 증가.



```
1 background = pygame.image.load(path.join(img_dir, "background.jpg")).convert()
2 background_rect = background.get_rect()
3 player_img = pygame.image.load(path.join(img_dir, "lion.png")).convert()
4 player_mini_img = pygame.transform.scale(player_img, (25, 19))
5 player_mini_img.set_colorkey(BLACK)
6 bullet_img = pygame.image.load(path.join(img_dir, "meat.png")).convert()
7 meteor_images = []
8 meteor_list = ['big_black.png', 'mid_1.png', 'mid_3.png',
9               'big_2.png', 'small_1.png', 'small_2.png',
10              'small_2.png']
```

배경 이미지

플레이어

마사일

공격 대상



효과음


```
1 shoot_sound = pygame.mixer.Sound(path.join(snd_dir, 'lion_c.wav'))
2 shield_sound = pygame.mixer.Sound(path.join(snd_dir, 'lion_c2.wav'))
3 power_sound = pygame.mixer.Sound(path.join(snd_dir, 'lion_c2.wav'))
4 expl_sounds = []
5 for snd in ['expl3.wav', 'expl6.wav']:
6     expl_sounds.append(pygame.mixer.Sound(path.join(snd_dir, snd)))
7 player_die_sound = pygame.mixer.Sound(path.join(snd_dir, 'uak.wav'))
8 pygame.mixer.music.load(path.join(snd_dir, 'super.wav'))
```

↳ 배경음악

↓ 주를 대 효과음



```
1 class Fast_Mob(pygame.sprite.Sprite):
2     def __init__(self):
3         pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
4         self.image_orig = random.choice(meteor_images)
5         self.image_orig.set_colorkey(BLACK)
6         self.image = self.image_orig.copy()
7         self.rect = self.image.get_rect()
8         self.radius = int(self.rect.width * .85 / 2)
9         # pygame.draw.circle(self.image, RED, self.rect.center, self.radius)
10        self.rect.x = random.randrange(WIDTH - self.rect.width)
11        self.rect.bottom = random.randrange(-80, -20)
12        self.speedy = random.randrange(1, 20) 속도
13        self.speedx = random.randrange(-3, 3) 2배 이상
14        self.rot = 0 증가
15        self.rot_speed = random.randrange(-8, 8)
16        self.last_update = pygame.time.get_ticks()
```



→ 3,000 이상
만들

```
1 if score > 3000:
2     Mob = Fast_Mob
```

