

c0b23154 /
ProjExD_Group07

<> Code

Pull requests

Actions

Projects

Wiki



C0B23154/scroll ▾

ProjExD_Group07 / super_koukaton.py



c0b23154c4 スクロール機能実装

5950763 · 26 minutes ago



49 lines (41 loc) · 1.54 KB

```
1  import os
2  import sys
3  import pygame as pg
4
5  os.chdir(os.path.dirname(os.path.abspath(__file__)))
6
7
8  def main():
9      pg.display.set_caption("はばたけ！こうかとん")
10     screen = pg.display.set_mode((800, 600))
11     clock = pg.time.Clock()
12     bg_img = pg.image.load("fig/pg_bg.jpg")
13     bg_flip = pg.transform.flip(bg_img, True, False)
14     k3_img = pg.image.load("fig/3.png")
15     k3_img = pg.transform.flip(k3_img, True, False)
16     k3_rct = k3_img.get_rect() # 画像Surfaceに対応する画像Rectを取得する
17     k3_rct.center = 400, 200
18     tmr = 0
19     scroll_x = 0
20     scroll_speed = 5
21
22     while True:
23         for event in pg.event.get():
24             if event.type == pg.QUIT:
25                 return
26
27         key_lst = pg.key.get_pressed()
28         if key_lst[pg.K_RIGHT]: # 画面の中心をこうかとんにし、押下されたキーによって背景画像を移動
29             scroll_x += scroll_speed
30         if key_lst[pg.K_LEFT]:
```



C0B23154/scroll ▾

ProjExD_Group07 / super_koukaton.py

↑ Top

Code

Blame

Raw



```
35     screen.blit(bg_img, (scroll_x, 0))
36     screen.blit(bg_flip, (scroll_x - 1600, 0))
37     screen.blit(bg_img, (scroll_x - 3200, 0))
```

```
38     screen.blit(bg_flip, (scroll_x - 4800, 0))
39     screen.blit(k3_img, k3_rct) # 画像SurfaceをスクリーンSurfaceにRectに従って貼り付ける
40     pg.display.update()
41     tmr += 1
42     clock.tick(60)
43
44
45 if __name__ == "__main__":
46     pg.init()
47     main()
48     pg.quit()
49     sys.exit()
```