

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





Динозаврик



Для создания анимированного спрайта нам потребуется отдельный класс, унаследованный от **arcade.Sprite**. В нем нужно прописать логику анимации (смены текстур спрайта) и от него уже наследовать классы анимированных спрайтов.

class Animation(arcade.Sprite):

i = 0 # индекс текущей текстуры спрайта в списке

time = 0 # таймер для переключения текстур

Внутри этого класса нужен единственный метод **update_animation**:



```
def update_animation(self, delta_time):
```

```
    self.time += delta_time
```

```
    if self.time >= 0.1:
```

```
        self.time = 0
```

```
        if self.i == len(self.textures)-1:
```

```
            self.i = 0 # если дошли до последней текстуры, возвращаемся к первой
```

```
        else:
```

```
            self.i += 1
```

```
            self.set_texture(self.i) # смена текстуры
```



Класс анимированного спрайта нужно унаследовать от **Animation**:

class Dino(Animation)

А для созданного объекта добавить текстуры с помощью метода

append_texture:



self.dino.append_texture(arcade.load_texture("images/dino2.png"))

self.dino.append_texture(arcade.load_texture("images/dino3.png"))



Чтобы включить анимацию, в методе **update** класса окна **Game** нужно вызвать у спрайта метод **update_animation**:

```
def update(self, delta_time):
```

```
    self.dino.update_animation(delta_time)
```