

Dossier rose

Jeu de serpent en python:

Dans cette partie, j'ai fait un jeu de serpent en python que j'ai utilisé différentes méthodes.

Jeu de serpent ressemble à



J'importe random et curseur des curseur pour ajouter des malédictions parce que je veux nitialiser l'écran.

où là, nous pouvons régler le curseur sur 0 qui ne s'affiche pas à l'écran que j'ai pris la largeur et la hauteur de x que j'ai créé une nouvelle fenêtre en utilisant la largeur et la hauteur et commencé en haut de l'écran

ici je crée la position initiale du serpent x est la largeur est l'écran divisé par 4 et y serait la hauteur de l'écran divisé par 2 donc notre partie du corps du serpent est y et puis le x

```
1  import random
2  import curses
3
4  s = curses.initscr()
5  curses.curs_set(0)
6  sh, sw = s.getmaxyx()
7  w = curses.newwin(sh, sw, 0, 0)
8  w.keypad(1)
9  w.timeout(100)
10
11  snk_x = sw/4
12  snk_y = sh/2
13  snake = [
14      [snk_y, snk_x],
15      [snk_y, snk_x-1],
16      [snk_y, snk_x-2]
17  ]
```

J'ai mis la « food » comme le centre de l'écran « key » va dire au serpent où devrait aller initialement. et puis j'ai fait une boucle while pour qu'il puisse montrer chaque mouvement du serpent, puis j'ai réglé la « key » pour suivre le serpent si quelqu'un perdait le jeu, j'ai utilisé la fonction if. mensuel est la fonction si afficher les perdus et le vin du jeu.

```

food = [sh/2, sw/2]
w.addch(int(food[0]), int(food[1]), curses.ACS_PI)

key = curses.KEY_RIGHT

while True:
    next_key = w.getch()
    key = key if next_key == -1 else next_key

    if snake[0][0] in [0, sh] or snake[0][1] in [0, sw] or snake[0] in snake[1:]:
        curses.endwin()
        quit()

```

new_head est essentiellement montré où est la nouvelle tête du serpent devrait être. et encore une fois, j'ai utilisé la fonction if pour comprendre réellement la clé sur laquelle on clique. j'ai copié 4 fois de plus cuz c'est les 4 côtés de l'écran

```

new_head = [snake[0][0], snake[0][1]]

if key == curses.KEY_DOWN:
    new_head[0] += 1
if key == curses.KEY_UP:
    new_head[0] -= 1
if key == curses.KEY_LEFT:
    new_head[1] -= 1
if key == curses.KEY_RIGHT:
    new_head[1] += 1

```

serpent. insérer (0, new_head - à partir de là, nous déterminons si le serpent a ou non heurté la nourriture, donc dans ce cas, nous devons sélectionner un nouveau morceau de nourriture et par « aléatoire », j'ai créé la nouvelle nourriture.

w.addch est la nourriture si elle est sélectionnée donc nous maudissons et que nous courons un autre et la queue de la tête de serpent du timing, puis ajoutons un espace où se trouve la queue et enfin nous ajoutons la tête du serpent à l'écran

```
if snake[0] == food:
    food = None
    while food is None:
        nf = [
            random.randint(1, sh-1),
            random.randint(1, sw-1)
        ]
        food = nf if nf not in snake else None
    w.addch(food[0], food[1], curses.ACS_PI)
else:
    tail = snake.pop()
    w.addch(int(tail[0]), int(tail[1]), ' ')

w.addch(int(snake[0][0]), int(snake[0][1]), curses.ACS_CKBOARD)
```

