

c0a21097 /
ProjExD_01

<> Code

Issues

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security



main

ProjExD_01 / pygame_image.py



Go to file

t



c0a21097 演習

6 minutes ago



37 lines (30 loc) · 1.35 KB



main

ProjExD_01 / pygame_image.py

↑ Top

Code

Blame

Raw



```
1  import sys

7  screen = pg.display.set_mode((800, 600))
8  clock = pg.time.Clock()
9  bg_img = pg.image.load("ex01/fig/pg_bg.jpg") #練習1 背景画像Surfaceの生成
10
11  kk_img = pg.image.load("ex01/fig/3.png") #練習2 こうかとん画像Surfaceの生成
12  kk_img = pg.transform.flip(kk_img, True, False) #練習2 左右反転
13  kk_imgs = [pg.transform.rotozoom(kk_img, i, 1.0) for i in range(11)] #練習3 こうかとん10°回転
14  kk_imgs += ([pg.transform.rotozoom(kk_img, 9-j, 1.0) for j in range(9)])
15
16  tmr = 0
17  while True:
18      for event in pg.event.get():
19          if event.type == pg.QUIT: return
20
21      #screen.blit(bg_img, [0, 0]) #練習4 背景画像の表示
22      x=tmr%3200
23      screen.blit(bg_img, [-x, 0]) #練習4 背景画像の表示
24      screen.blit(pg.transform.flip(bg_img, True, False), [1600-x, 0])
25      screen.blit(bg_img, [3200-x, 0]) #練習6 21行目~23行目 動く背景画像
26      #screen.blit(kk_imgs[1], [300, 200]) #こうかとんの表示
27      screen.blit(kk_imgs[tmr%20], [300, 200]) #練習5 10°回転したこうかとんの表示 %2で0か1の動き
28      pg.display.update()
29      tmr += 1
30      clock.tick(20)
31
32
33  if __name__ == "__main__":
34      pg.init()
35      main()
36      pg.quit()
37      sys.exit()
```

