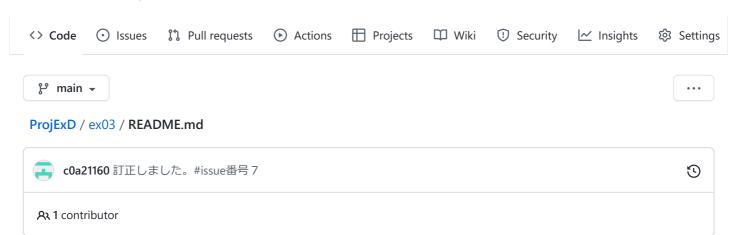
☐ c0a21160 / ProjExD Public

```
Actions
                                                          Wiki
                                                                                    Security
<> Code
            Issues
                        ! Pull requests

✓ Insights
                                                                                                                 Settings
 پ main →
ProjExD / ex03 / maiz.py / <> Jump to ▼
     c0a21160 readme
                                                                                                                      (1)
 Aয় 1 contributor
 56 lines (44 sloc) | 1.33 KB
        import tkinter as tk
   2
        import maze_maker as mm
   3
       def key_down(event):
   4
   5
           global key
   6
            key = event.keysym
   7
   8
   9
        def key_up(event):
            global key
  10
           key = ""
  11
  12
  13
       def main proc():
  14
           global cx, cy, mx, my
  15
  16
           # if key == "Up": my -= 1
           if key == "Down": my += 1
  17
  18
            if key == "Left": mx -= 1
            if key == "Right": mx += 1
  19
            if maze_lst[mx][my] == 1: # 移動先が壁だったらa
  20
  21
               #if key == "Up": my += 3
               if key == "Down": my -= 3
  22
  23
               if key == "Left": mx += 1
               if key == "Right": mx -= 1
  24
            if maze_lst[mx][my] != 1:
  25
               if maze_lst[mx][my+1] != 1:
  26
                   #if key == "Down": my += 1
  27
                   if key == "Left": my += 1
  28
                   if key == "Right": my += 1
  29
  30
  31
  32
  33
            cx, cy = mx*40+20, my*40+20
           canvas.coords("kokaton", cx, cy)
  34
  35
            root.after(150, main_proc)
  36
  37
  38
        if __name__ == "__main__":
           root = tk.Tk()
  39
            root.title("迷えるこうかとん")
  40
  41
            canvas = tk.Canvas(root, width=1200, height=1000, bg="black")
  42
            canvas.pack()
  43
            maze_lst = mm.make_maze(30, 18)
```

```
45
         # print(maze_lst)
46
         mm.show_maze(canvas, maze_lst)
47
         mx, my = 1, 16
48
49
         cx, cy = mx*30+30, my*30+30
50
         tori = tk.PhotoImage(file="fig/1.png")
         canvas.create_image(cx, cy, image=tori, tag="kokaton")
51
         key = ""
52
         root.bind("<KeyPress>", key_down)
53
54
         root.bind("<KeyRelease>", key_up)
55
         main_proc()
         root.mainloop()
56
```

☐ c0a21160 / ProjExD Public



第3回

飛べないこうかとん (ex03/maiz.py)

遊び方

- 最下層からこうかとんがスタートする、最上階への脱出を目指す
- こうかとんは飛ぶことが出来ないのでupキーを押しても上昇することが出来ない
- こうかとんは足腰が強いので真下(y+1)が色付きブロックの時は自身のいるブロックの色に関わらず downキーを押すことによって三段分ジャンプすることが出来る
- こうかとんは滞空することも出来ないので真下 (y+1) が色付きブロックのでないときは一度の入力に対して一段分降下してしまう

プログラム内を解説

- 迷路の大きさを増やした
- Upキーを失くしてジャンプ機能を追加した
- 自由落下機能を加えた

□ c0a21160 / ProjExD Public									
<> Code	Issues	2	្រែ Pull requests	Actions	Projects	₩ Wiki	① Security	✓ Insights	🕸 Settings
Label issues and pull requests for new contributors Now, GitHub will help potential first-time contributors discover issues labeled with good first issue									Dismiss
Compare the property of the property	s	estone	es						New
Filters •	Q is:issu	ue is:o	pen						
⊙ 2 Open ✓ 5 Closed									
Author			Label			Assigne	ee		Sort
○ READMEの誤字 #7 opened 8 minutes ago by c0a2104709									
使わないコードなら消した方がいいと思います#6 opened 27 minutes ago by C0A21007									

 $\underline{\underline{\mathbb{Q}}}$ **ProTip!** Mix and match filters to narrow down what you're looking for.