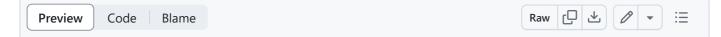


27 lines (21 loc)  $\cdot$  1.01 KB



# 広告ゲーム(ピン抜き)

## 実行環境の必要条件

- python >= 3.10
- pygame >= 2.1

## ゲームの概要

主人公に向けて宝物のみが落ちてくるようにピンを正しく抜いてクリアするゲーム

## ゲームの実装

### 共通基本機能

• 背景画像と主人公キャラクター、ステージとなる場所の描画

### 担当追加機能

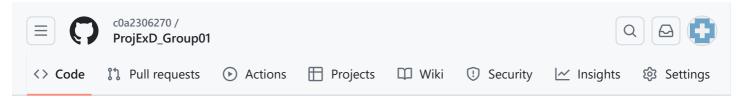
- スタート画面 (担当:小室)
- ピンとステージの当たり判定(抜く行為) (担当:熊倉)
- 物体の落下 (担当:小林)
- リセット機能(マグマとの接触) (担当:齋藤)
- クリア画面 (担当:大竹)

#### ToDo

- ■ほげほげ機能
- ふがふが関数内の変数名の統一

#### メモ

- クラス内の変数は、すべて、「get\_変数名」という名前のメソッドを介してアクセスするように設計してある
- すべてのクラスに関係する関数は、クラスの外で定義してある



# ProjExD\_Group01 / koukoku.py 🖸

```
€ c0a2306270 start画面完了 8 minutes ago
```

49 lines (42 loc) · 1.44 KB

```
Code
         Blame
    1
           import os
    2
           import sys
    3
           import pygame as pg
    4
    5
           os.chdir(os.path.dirname(os.path.abspath(__file__)))
    6
    8
    9
           def main():
               pg.display.set_caption("はじめてのPygame")
   10
               screen = pg.display.set_mode((600, 900))
   11
               clock = pg.time.Clock()
   12
               font = pg.font.Font(None, 80)
   13
   14
   15
               enn = pg.Surface((20, 20))
               pg.draw.circle(enn, (255, 0, 0), (10, 10), 10)
   16
               enn.set_colorkey((0, 0, 0))
   17
   18
               gamemood = 0
   19
               tmr = 0
   20
               fonto = pg.font.Font(None, 120)
               txt = fonto.render("Start", True, (255,0,0)) #start文字
   21
               image1 = pg.image.load("fig/2.png") #こうかとん
   22
   23
               image2 = pg.image.load("fig/9.png") #こうかとん
               while True:
   25
                   for event in pg.event.get():
                       if event.type == pg.QUIT:
   26
                           return 0
   27
   28
                       if event.type == pg.KEYDOWN and pg.K_KP_ENTER:
                           gamemood = 1
   29
   30
                   if gamemood == 0: #start画面
                       screen.blit(txt,[600/2 - 120, 900/2 - 70])
   31
                       screen.blit(image1,[100, 380])
   32
                       screen.blit(image2,[400, 380])
   33
                       pg.display.update()
   34
   35
                   elif gamemood == 1:
                       txt = font.render(str(tmr), True, (255, 255, 255))
   36
                       screen.fill((50, 50, 50))
   37
                       screen.blit(txt, [300, 200])
   38
                       screen.blit(enn, [100, 400])
   39
   40
                       pg.display.update()
                       tmr += 1
   41
                       clock.tick(1)
```

```
43
44
       if __name__ == "__main__":
45
          pg.init()
46
          main()
47
           pg.quit()
48
49
           sys.exit()
```