

c0b2302862 /  
ProjExD\_Group01

&lt;&gt; Code

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security

Insights



ProjExD\_Group01 / tatakae\_koukaton.py



c0b2302862 エンディング実装

37078d5 · 5 minutes ago



113 lines (103 loc) · 4.72 KB

Code

Blame

Raw



```
1  import os
2  import sys
3  import pygame as pg
4
5  os.chdir(os.path.dirname(os.path.abspath(__file__)))
6  WIDTH, HEIGHT = 1280, 800
7  screen = pg.display.set_mode((WIDTH, HEIGHT))
8  bg_img = pg.image.load(f"fig/pg_bg.jpg") #初期背景
9
10
11  class GameOver:
12      def __init__(self): #初期設定
13          self.background = pg.Surface((WIDTH, HEIGHT))
14          self.shikaku = pg.Surface((WIDTH, HEIGHT))
15          self.shikaku.set_alpha(200)
16          self.bird = pg.image.load(f"fig/yorokobi.png")
17          self.fonto1 = pg.font.SysFont("hgp明朝b", 250)
18          self.fonto2 = pg.font.SysFont("hgp明朝b", 30)
19          self.txt1 = self.fonto1.render("GAME OVER", True, (255, 255, 255))
20          self.txt2 = self.fonto2.render("Enterでtitleに戻る", True, (255, 255, 255))
21      def all_blit(self): #貼り付け系
22          pg.draw.rect(self.background, (0, 0, 0), pg.Rect(0, 0, WIDTH, HEIGHT))
23          pg.draw.rect(self.shikaku, (0, 0, 0), pg.Rect(0, 0, WIDTH, HEIGHT))
24          screen.blit(self.background, (0, 0))
25          screen.blit(self.bird, (WIDTH/2, HEIGHT/20))
26          screen.blit(self.shikaku, (0, 0))
27          screen.blit(self.txt1, [WIDTH/18, HEIGHT/3])
28          screen.blit(self.txt2, [500, HEIGHT-HEIGHT/5])
29          pg.display.update()
30
31      class Ending:
32          def __init__(self, img): #初期設定
33              self.shikaku = pg.Surface((WIDTH, HEIGHT))
34              pg.draw.rect(self.shikaku, (255, 255, 255), pg.Rect(0, 0, WIDTH, HEIGHT))
35              self.shikaku.set_alpha(128)
36              self.image3 = pg.Surface((WIDTH-200, HEIGHT-500)) #メッセージボックス
37              pg.draw.rect(self.image3, (0, 0, 0), (0, 0, WIDTH, HEIGHT))
38              self.rect3 = self.image3.get_rect()
```

```
39     self.rect3.center = WIDTH/2,HEIGHT-(HEIGHT/4)
40     self.fonto1 = pg.font.SysFont("hgp明朝b",200)
41     self.fonto2 = pg.font.SysFont("hg正楷書体pro", 40)
42     self.txt1 = self.fonto1.render("The End",True,(0,0,0))
43     self.txt2 = self.fonto2.render("こうかとはんは正気を取り戻し、手下たちは我に返った。",True,(
44     self.txt3 = self.fonto2.render("奪われていた単位と学部長賞は学生のもとに返された。",True,(
45     self.txt4 = self.fonto2.render("こうして東京工科大学に再び平穩が訪れたのであった。",True,(
46     self.ed_img = img
47     def blit_1(self): #あとがき表示
48         screen.blit(self.ed_img, [0, 0])
49         screen.blit(self.shikaku,(0,0))
50         screen.blit(self.image3,self.rect3)
51         screen.blit(self.txt2,[WIDTH/10,470])
52         screen.blit(self.txt3,[WIDTH/10,550])
53         screen.blit(self.txt4,[WIDTH/10,630])
54         pg.display.update()
55     def blit_2(self): #「The End」表示
56         screen.blit(self.ed_img, [0, 0])
57         screen.blit(self.shikaku,(0,0))
58         screen.blit(self.txt1,[WIDTH/5,HEIGHT/3])
59         pg.display.update()
60
61     def Opening(): #Opening画面（仮置き）
62         print("opening")
63
64     def main():
65         mode = "Ending"
66         ed_img = pg.image.load(f"fig/ending.png") #Ending用背景
67         go = GameOver()
68         ed = Ending(ed_img)
69         while True:
70             screen.blit(bg_img, [0, 0]) #初期背景貼り付け
71             for event in pg.event.get():
72                 if event.type == pg.QUIT:
73                     return
74
75             if mode == "GameOver": #modeがGameOverの時
76                 go.all_blit() #GameOverクラスのall_blitを呼び出す
77                 waiting = True
78                 while waiting:
79                     for event in pg.event.get():
80                         if event.type == pg.KEYDOWN: #キーが押されているとき
81                             if event.key == pg.K_RETURN: #enterキーが押されたとき
82                                 mode = "title" #modeをtitleにする
83                                 waiting = False
84                                 break
85                         elif event.type == pg.QUIT:
86                             pg.quit()
87                             sys.exit(0)
88
89             if mode == "Ending": #modeがEnding1の時
90                 ed.blit_1() #Endingクラスのblit_1を呼び出す
91                 waiting = True
92                 while waiting:
```

```
93         for event in pg.event.get():
94             if event.type == pg.KEYDOWN: #キーが押されているとき
95                 if event.key == pg.K_RETURN: #enterキーが押されたとき
96                     mode = "Ending2" #modeをEndingにする
97                     waiting = False
98                     break
99             elif event.type == pg.QUIT:
100                 pg.quit()
101                 sys.exit(0)
102         if mode == "Ending2": #modeがEnding2の時
103             ed.blit_2() #Endingクラスのblit_2を呼び出す
104         if mode == "title":
105             Opening()
106         pg.display.update()
107
108
109 if __name__ == "__main__":
110     pg.init()
111     main()
112     pg.quit()
113     sys.exit()
```