HELLO W®RLD



#ШПАРГАЛОЧКИ



ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ РҮТНОN

Базовый уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити в Telegram: https://t.me/hw_school











Гонки с препятствиями







arcade.load_texture - метод, позволяющий загрузить текстуру в игру, принимает название картинки, которую нам нужно загрузить. Текстура - это загруженное в программу изображение.

self.bg = arcade.load_texture("bg.png")

arcade.draw_texture_rectangle - метод, отрисовывающий прямоугольник с нужным фоном, используется, чтобы задать фоновое изображение. Принимает координаты (X и Y), размеры (ширину и высоту) и текстуру для фона прямоугольника. Важно! Отрисовать фон нужно до спрайтов, иначе он закроет их собой.

arcade.draw_texture_rectangle(SCREEN_WIDTH/2, SCREEN_HEIGHT/2, SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT, self.bg)





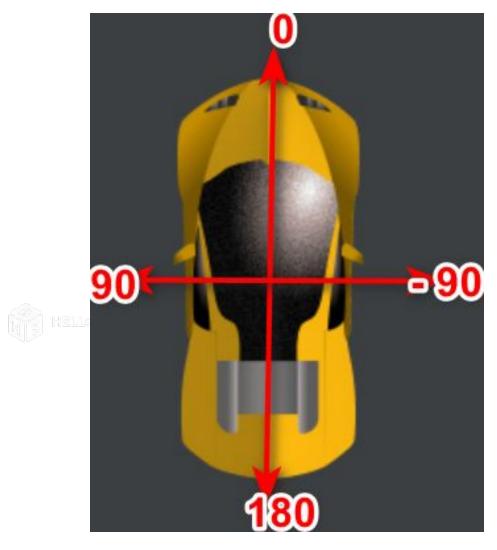


self.angles - атрибут в классе arcade.Sprite, отвечающий за угол наклона спрайта. Чтобы спрайт наклонился влево, нужно указать атрибуту положительное число (например, 20), вправо - отрицательное (-20).

self.angles = 20







OOO «Онлайн-школа программирования»
1186952015645
Лицензия №10/21-69
hwschool.online