

ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

# HELLO WORLD



#ШПАРГАЛОЧКИ



# ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ PYTHON

## Базовый уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити в Telegram: [https://t.me/hw\\_school](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**  HELLO WORLD

