

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)





# Star Wars





**on\_mouse\_motion** - метод класса **arcade.Window**, вызывается при движении мышки. Принимает **x**, **y** (координаты курсора), **dx** и **dy** (изменение **x** и **y** с момента последнего вызова метода)

**on\_mouse\_press** - метод класса **arcade.Window**, вызывается при нажатии на мышку. Принимает **x**, **y** (координаты курсора), **button** (кнопку, на которую нажал пользователь) и **modifiers** (код клавиши на клавиатуре, которая может изменить поведение нажатой кнопки мыши).



**set\_mouse\_visible** - метод класса **arcade.Window**, позволяет указать, будет ли курсор видимым в окне игры. Принимает **False** (курсор будет невидим) или **True** (курсор будет видно).

**self.set\_mouse\_visible(True)**





Проверить столкновение спрайтов из двух списков напрямую нельзя (например, списка лазеров и списка врагов). Нужно перебрать один из списков и для каждого спрайта из него проверить столкновение со вторым спрайт-листом:



**for laser in self.lasers:**

**hit\_list = arcade.check\_for\_collision\_with\_list(laser,  
self.enemies)**