



Тема 26. Создание уровней

1. Работа с аудио

Функция **play()** принимает в качестве аргумента количество повторение. Если указать -1, то произойдет заикливание музыки.

```
pygame.mixer.music.load('fon.mp3')  
pygame.mixer.music.play(-1)
```



2. Создание уровня

Условие перехода на новый уровень: набрать определенное количество очков.

Уровень	Количество очков	Скорость противника
Level 1	от 0 до 10 очков	от 1 до 3
Level 2	от 10 до 20 очков	от 2 до 4
Level 3	от 20 до 30 очков	от 3 до 5
Level 4	от 30 до 40 очков	от 4 до 6
Level 5	от 40 и больше	от 5 до 7

<code>if s>=10 and s<20:</code>	Проверка количества набранных очков. Количество должно находиться в границах уровня (больше 10 и меньше 20)
<code>lv=2</code>	Изменение переменной, отвечающей за номер уровня
<code>text_level=level.render("Level "+str(lv),1,(255,255,255))</code>	Изменение надписи в игровом окне с учетом нового уровня
<code>sc.blit(level_2_left.image, level_2_left.rect)</code>	Размещение нового фона
<code>sc.blit(level_2_right.image, level_2_right.rect)</code>	
...	Размещение всех дополнительных элементов, которые должны быть выше фона
<code>pygame.display.update()</code>	Обновление игрового окна

Зависимость скорости противника от уровня:

<code>if car2.rect.y < H:</code>	Проверка положения спрайта-противника
<code>car2.rect.y = car2.rect.y + randint(lv,lv+2)</code>	<code>randint(lv,lv+2)</code> – скорость перемещения зависит от номера уровня, чем он выше, тем скорость противника больше.