

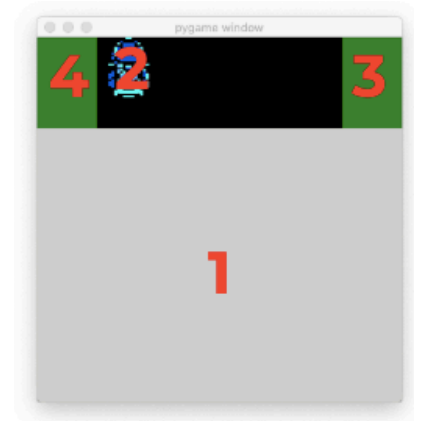


**Тема 20.** Понятие слоя в игре. Случайное расположение Спрайта.  
Анимация фона игры.

## 1. Слои в игровом окне

Каждый **графический объект** – это **слой**. Порядок слоев определяется их созданием в программе. **Чем позже** создан слой, **тем выше** его положение.

4	sc.blit(gr_left.image, gr_left.rect)
3	sc.blit(gr_right.image, gr_right.rect)
2	sc.blit(car1.image, car1.rect)
1	sc.blit(road.image, road.rect)



## 2. Создание двойного слоя

Когда первый слой смещается вниз, второй слой идет с задержкой равной высоте окна по тем же координатам. **Оба спрайта** двойного слоя после прохождения игрового поля должны **перемещаться в координату равной высоте игрового окна**.

if line_1.rect.y < H:	
line_1.rect.y = line_1.rect.y + 2	Движение <b>первой</b> части двойного слоя
else:	
line_1 = Game_sprite(200,'line.png')	
line_1.rect.y = -400	Установка спрайта <b>первой</b> части на линию равной высоте игрового окна
if line_2.rect.y < H:	
line_2.rect.y = line_2.rect.y + 2	Движение <b>второй</b> части двойного слоя
else:	
line_2 = Game_sprite(200,'line.png')	
line_2.rect.y = -400	Установка спрайта <b>второй</b> части на линию в 2 раза выше игрового окна