

**Тема 23.** Взаимодействие спрайтов. Продолжение. Создание зависимых элементов игры.

## 1. Создание фигур в рудате

Функция draw.rect() модуля рудате создает прямоугольник с заданными аргументами

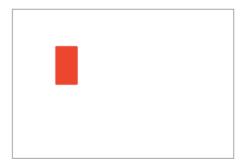
pygame.draw.rect(игровое\_окно, (Цвет RGB), (x,y,width,height))

**Игровое окно** – имя окна, в котором необходимо нарисовать прямоугольник **(Цвет RGB)** – кортеж значения цвета RGB палитры **(x, y, width, height)** – кортеж значений прямоугольника **x, y** – координаты верхнего левого угла прямоугольника **width** – ширина прямоугольника **height** – высота прямоугольника

## Пример использования:

pygame.draw.rect(sc, (255,0,0), (100,100,20,50))

В игровом окне **sc** нарисует **красный** прямоугольник с началом в координатах (**100,100**), шириной **20** и высотой **50** 



## 2. Динамическое изменение объекта

Для динамического изменения объекта во время игры, необходимы переменные, с помощью которых будет регулироваться визуальный вид объекта.

f = 42 – переменная высоты прямоугольника

k = 14 – разница между значения координаты у и высотой

pygame.draw.rect(sc,(255,0,0), (346,**14+k**,22,**f**)) f=f-0.03 k=k+0.03

if pygame.sprite.spritecollideany(car1,canister_group):	Проверка взаимодействия спрайтов: гоночной машины и канистры
canister.rect.y=0-randint(200,1000)	Переместить объект-канистру в случайное место
k=14	Сделать прямоугольник-топлива
f=42	максимальным