

Тема 25. Подсчет очков. Подключение музыки

1. Вывод текста на экран

Класс **Font** предназначен для работы со шрифтами и текстом. Конструктору Font надо передавать имя файла шрифта и размер шрифта. В рудате есть шрифт по-умолчанию. Чтобы использовать его, вместо имени файла в конструктор надо передать объект **None:**

score=pygame.font.Font(None,46)

Метод **render()** создает поверхность (экземпляр Surface), на которой "написан" переданный в качестве аргумента текст, шрифтом, к которому применяется метод. Вторым аргументом указывается сглаживание (0 – нет, 1 – есть), третьим – цвет текста. **text_score=score.render("text",1,(255,255,255))**

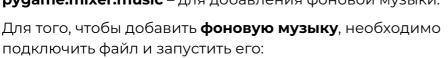
В метод **blit** необходимо передать имя переменной с «текстом» и координаты размещения текста. Координаты передаются в качестве кортежа (в дополнительных скобках).

sc.blit(text_score,(20,30))

Не забудьте переводить числа в строки (str()) в методе render().

2. Работа с аудио

В pygame для работы с аудио предназначены модули **pygame.mixer** и **pygame.mixer.music.** Модули похожи, однако **pygame.mixer** в первую очередь адаптирован для добавления и настройки звуковых эффектов в игре. В то время как **pygame.mixer.music** – для добавления фоновой музыки.



pygame.mixer.music.load('fon.mp3') pygame.mixer.music.play()

Для того, чтобы добавить **звук спецэффекта**, необходимо подключить файл и запустить его в определенный момент игры:

sound_udar = pygame.mixer.Sound('udar.wav')

if pygame.sprite.spritecollideany(carl, cars):
print("Aвария!!!")
sound_udar.play()
game_over=0
menu_def()



