Mission 1 : Comprendre le code proposé.

*1) Création de la fenêtre*

***Question 1*** : Que permet de faire la fonction pygame.display.set\_mode() ? (Ligne 10)

* Crée une fenêtre à taille choisie.

***Question 2*** : Que permet de faire la fonction pygame.display.set\_caption() ? (Ligne 11)

* Crée un message qui doit apparaitre sur le Shell.

***Question 3*** : Que permet de faire la fonction pygame.image.load() ? (ligne 13)

* Ceci permet d’afficher une image en fond d’écran.

***Question 4*** : Quelle instruction permet d’afficher une image sur l’écran ? (ligne 23)

* fond = pygame.image.load("background.jpg").convert()

***Question 5*** : Quels sont les formats d’images supportés par pygame ?

* Il supporte jpg mais pas png.

***Question 6*** : Corriger les erreurs du fichier

C’est fait.

*2) Gestion des événements*

***Question 1*** : A quel événement correspond le type pygame.QUIT ?

* Permet de fermer la fenêtre lorsque la boucle est terminée.

***Question 2*** : A quel événement correspond le type pygame.KEYDOWN

* Permet de créer une action quand on a pressé la clé basse. Dans notre cas il s’agit de déplacer le vaisseau à gauche.

***Question 3*** : Quel est le type d’événement correspondant à l’appuie sur la flèche droite ?

* Pygame.KEYRIGHT permet d’aller à droite sans faire bouger le tir. Il s’agit d’un booléen right si elle est presse false s’il elle ne l’est pas.

***Question 4*** : Quel est le type d’événement correspondant au relâchement d’une touche ?

* Il s’agit de l’arrêt d’une action.

***Question 5*** : A quoi sert la variable running définie ligne 16 ?

* Il s’agit de continuer le programme tant que running fonctionne.

Mission 2 : Déplacement du vaisseau

***Question 1*** : Quelle instruction permet de réaliser ce lien ?

* Il s’agit de l’instruction import situé sur la 3eme ligne qui permet d’installer qui est un module qu’on utilisera pour la suite.

***Question 2*** : Expliquer la présence du mot space.

* Il sert à appeler le module space dans le ficher space 2

***Question 3*** : Quels sont les attributs de l’objet player utilisés dans le fichier “space\_invader\_2.py” ?

* Sens, image, position

Quelle méthode de l’objet player utilisée dans le fichier “space\_invader\_2.py” ?

* Déplacer, afficher

Coder maintenant cette classe d’objet dans le fichier “space.py” pour que tout fonctionne.