برای شروع باید کتابخونه turtle رو نصب کنیم .

یک پوشه با نام دلخواه ایجاد کنید .

بعد یک فایل پایتون ایجاد می کنیم (ترجیها با نام (main.py )

اول از همه کتابخانه turtle و time و random رو ایمپورت می کنیم .بعدش میریم سراغ ساخت یک پس زمینه (ویندو) .به طور خلاصه در برنامه مینویسیم (win) می تونید نام دلخواهی روی ان بگذارید . در اینجا اسم صفحه هست (python game) شما می تونید اسم دلخواهی روی اون بگذارید رنگ پس زمینه هم سبز گذاشتم چون آبی از همه بهتره برای بازی لاک پشت و win.setup هم برای اندازه صفحه هست که من یک مربع 600 در 600 گذاشتم .در انتهای قسمت اول ساخت صفحه (win) رو تکمیل کردیم . در این قسمت میریم سراغ ساخت(غذا) و بدن لاک پشت, و بعدش حالا میریم که سر لاک پشت درست کنیم .

# snake head

head = turtle.Turtle()

head.speed(0)

head.shape('square')

head.color('white')

head.penup()

head.direction = 'stop'

خط اول مربوظ ساخت شکل است .

خط دوم سرعت که فعلا 0 میزاریم .

خط سوم شکل هست که مربع (square) مینویسیم .

خط چهارم رنگ سر هست که سبز ((grin مینویسیم .

خط پنجم مینویسیم فعلا با کاربردش کاری نداریم . ( ولی ضروریه )

خط ششم هم برای اینه که بگیم سر کجا باشه که ما می خوایم در اول بازی وسط زمین باشه پس مینویسیم (0,0) .

خط هفتم هم برای دایرکشن هست که برای شروع باید ثابت باشه .

حالا میریم سراغ غذا یا همون سیب .

همون فاکتور هارو برای غذا مینویسیم :

# food

food = turtle.Turtle()

food.speed(0)

food.shape('circle')

food.color('red')

food.penup()

food.goto(0,100)

فقط به جای مربع مینویسیم دایره (circle) و رنگش هم قرمز (red) دایرکشن هم نمی خواد چون قراره ثابت باشه . و برای شروع بازی میزاریم بره یکم بالاتر به نقظه (0,100) . یک لیست خالی قرار میدیم تا بعدا با هربار خوردن غذا به امتیاز ها اضافه شود.

حالا میریم سراغ حرکت ها (حرکت لاک پشت با فشار دکمه های کیبورد) مینویسم که اگر فلان کلید فشار داده شد برو فلان تابع اجرا کن .

win.listen()

win.(goup, 'e')

win.(godown, 'd')

win.(goright, 'f')

win.(goleft, 's')

میایم قبل از قسمت بایندینگ (binding) و بعد از سگمنت ( segments ) مینویسیم :

def goup():

head.direction = 'up'

def godown():

head.direction = 'down'

def goright():

head.direction = 'right'

def goleft():

head.direction = 'left'

حالا وقتی برنامه را اجرا کنیم و دکمه e را روی کیبورد بزنیم لاک پشت به سمت بالا حرکت می کند .

اگرd را بزنیم به سمت پایین .

اگر s بزنیم به سمت چپ .

اگر f به سمت راست .

حواستون باشه باید زبان کیبورد اینگیلیسی باشه !!

این قسمت میریم سراغ اینکه وقتی به دیوار برخورد کنه بازی از اول بشه و وقتی غذا رو می خوره جای غذا عوض بشه برای اینکه وقتی به دیوار برخورد میکنه بازی از اول بشه :

if head.xcor() > 290 or head.xcor() < -290 or head.ycor() > 290 or head.ycor() < -290:

time.sleep(1)

print('GameOver')

head.goto(0,0)

head.direction = 'stop'

زیر اضافه کردن سگمنت (add segments) مینویسیم حواتون باشه که نباید داخل (if) خوردن باشه .

# move segments

for index in range(len(segments)-1,0,-1):

x = segments[index-1].xcor()

y = segments[index-1].ycor()

segments[index].goto(x,y)

# move 0 segment

if len(segments) > 0:

x = head.xcor()

y = head.ycor()

segments[0].goto(x,y).

.