

실습 과제 #7 - 게임 프레임워크에 랭킹 상태의 추가

■ 랭킹 표시 상태(ranking_state)

- 메인 게임 상태(main_state)에서, 'q' 버튼을 누를 경우, 랭킹 표시 화면으로 이동
- 캐릭터 위치와 시간 정보를 화면에 출력(폰트사용)
- 플레이 시간 순서에 따라, 랭킹이 정해짐. 많으면 랭킹이 높음.
- 상위 플레이 10개만 표시.
- 플레이어 이름은 Play01, Player02, 이런 식으로 출력.
- 랭킹 표시 상태에서 'ESC'를 누르면, 다시 맨처음의 타이틀 표시 상태로 이동함.

■ 매 플레이를 마칠 때 마다, 플레이 시간을 측정할 수 있어야 함.

■ 랭킹은, json 형태의 파일 형식으로 기록함.

폰트를 사용한 텍스트 출력(일단 영문만)

```
font = load_font('ENCR10B.TTF', size)
```

```
font.draw(x, y, 'Your Text')
```

`image.opacify(o)`

`o`: 0~1까지의 값. 0이면 완전 투명, 1이면 불투명