

Lab2 211221



Играчот управува со НЛО и треба да избегнува астероиди и собира кристали за да го зголеми својот резултат. Може да движе лево/десно. За секој кристал се добива 10 поени. Судир со астероид занци крај на играта.

Секоја игра во поајтон почнува со - `pygame.init()`.

```
WINDOW_WIDTH = 1200  
WINDOW_HEIGHT = 800
```

Димензиите на екранот се перават со :

Во дадената папка има два звука, и тоа за нивен пристап се користат командите:

```
pygame.mixer.music.load('') и clash_sound = pygame.mixer.Sound('c  
clash_sound = pygame.mixer.Sound('c  
pygame.mixer.music.play(-1)
```

За нивно стартување се користи командата:

За играчот ,во овој случај е НЛО , за почеток треба да се вчита сликата од нло и тоа се прави со:

```
player_img = pygame.image.load('spaceship.png')  
player_rect = player_img.get_rect()  
player_rect.center = (WINDOW_WIDTH // 3, WINDOW_HEIGHT - 30)  
player_speed = 5
```

```
asteroid_img = pygame.image.load('asteroid.png')  
asteroids = []  
ASTEROID_EVENT = pygame.USEREVENT + 1  
pygame.time.set_timer(ASTEROID_EVENT, millis: 1000)  
crystal_img = pygame.image.load('energy_crystal.png')  
crystals = []  
CRYSTAL_EVENT = pygame.USEREVENT + 2  
pygame.time.set_timer(CRYSTAL_EVENT, millis: 3000)
```

за овој дел :

`asteroid_img = pygame.image.load('asteroid.png')`-Овој ред вчитува слика од астероид од директориумот каде што се наоѓа проектот.

Asteroid[]-Дефинира празна листа (asteroids) која ќе ги чува сите тековни астероиди што моментално постојат во играта.

ASTEROID_EVENT = pygame.USEREVENT + 1 --- настан поврзан со создавање астероиди.додаваме +1 за да биде уникатен.

pygame.time.set_timer(ASTEROID_EVENT, 1000) -Поставува тајмер кој на секоја 1000 милисекунди ќе го активира ASTEROID_EVENT.

asteroid_rect = asteroid_img.get_rect() -Создава нов астероидот, кој ја содржи неговата позиција и големина.

asteroid_rect.y = -asteroid_rect.height - Го поставува астероидот надвор од горниот дел на екранот, така што ќе почне да паѓа одозгора.

```
keys = pygame.key.get_pressed()
if keys[pygame.K_LEFT] and player_rect.left > 0:
    player_rect.x -= player_speed
if keys[pygame.K_RIGHT] and player_rect.right < WINDOW_WIDTH:
    player_rect.x += player_speed
if keys[pygame.K_UP] and player_rect.top > 0:
    player_rect.y -= player_speed
if keys[pygame.K_DOWN] and player_rect.bottom < WINDOW_HEIGHT:
    player_rect.y += player_speed
```

keys = pygame.key.get_press- Ги проверува притиснатите копчиња на тастатурата.

if keys[pygame.K_LEFT] and player_rect.left > 0 - Проверува дали е притиснато копчето „лево“ (K_LEFT) и дали играчот не е веќе на левиот раб на екранот.

if asteroid.top > WINDOW_HEIGHT - Проверува дали астероидот излегол од екранот.

if crystal.collidirect(player_rect) - Проверува дали кристалот се судрил со играчот.Ако се судри, играчот добива 10 поени, а кристалот се отстранува.