

▪ 수업활동일지: 토의·토론(개별 제출)

교과목명	디지털게임창작	분반	1
수업일자	21.11.24	교수자명	서진석
이름	이지호	학번	20163290

▣ 토의·토론 주제

파이게임으로 이미지 그리기
파이게임으로 도형 표시하기
파이게임 키

▣ 토의·토론 내용정리

파이게임 예제를 하는 경우 자동으로 cash파일이 생긴다.
이미지를 그릴때는 pygame의 이미지함수가 필요하다.
Pygame.image.load(“---이미지 파일 이름---”)
그림을 지우지 않으면 1픽셀씩 밀려서 화면에 나타난다.
지우게 된다면 이미지 자체가 이동한다.
같은 그림 4장을 이어 붙여서 창을 가득 채운다.
무한 스크롤을 구현하고 싶을 때 이미지를 하나 더 그려주면 된다.
반복문을 통해서 기존 이미지 위에 새로운 이미지를 계속 붙여준다.
%연산을 하면 0부터 그 수-1까지 계속 출력된다.
이미지의 크기를 %연산으로 하여 천천히 출력하면서 스크롤 이벤트를 발생할 수 있다.
타이머 값을 곱하거나 나눔으로써 속도를 자유자재로 제어할 수 있다.

Pygame.draw.line, rect, polygon, circle, ellipse등으로 도형을 그린다.

매개변수는 항상 screen이다.

Lines = 선을 여러 개 그린다. 이때 false는 선 끼리 잇지 않는 경우 True는 선 끼리 잇는 경우이다.

Rect는 사각형을 그려주는 것이며, 시작점을 적어주고 가로 세로 길이를 적어준다. 뒤에 다른 내용이 없으면 속이 꽉 찬 사각형을 그린다.

Circle은 시작점을 받고 반지름을 받는다.

Ellipse는 rect와 같은 매개변수를 받는다.

Arc는 원의 호를 그려주는 것이다. 원의 둘레

타원과 입력받는 것이 똑같지만 뒤에 시작각도와 끝각도가 나온다.

각도는 라디안을 사용한다.

라디안은 90도가 파이/2가 된다 180이 파이, 360이 2파이이다.

키보드 이벤트를 입력 받는 함수

Pygame.key.get_pressed()

Get_pressed() 모든 키보드 상태를 다 조사해서 리스트가 반환된다.

숫자의 리스트를 받는다. 자세히 말하면 딕셔너리이다.

Key의 코드값을 정의해서 반환해준다.

▣ 수업 성찰(배운점.느낀점)

파이게임을 통해 여러가지 구현이 가능하다는 것을 알게되었습니다.