# 精灵和精灵组

|  |
| --- |
|  |

# 不使用精灵来加载图片的情况

## 1.图像的加载和绘制

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 2.图像加载的步骤说明p19

|  |
| --- |
|  |

## 图像加载练习。还是使用飞机大战项目，

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |

# 使用精灵和精灵组

## 1.精灵和精灵组介绍

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

## 2项目任务

|  |
| --- |
|  |

### 2.1派生游戏精灵子类

|  |
| --- |
|  |
|  |

#### 下面，我们在game\_items.py模块中创建一个子类类继承pygame.sprite.Sprite，它有以下属性

|  |
| --- |
|  |

#### 我们在game\_items.py中新建一个GameSprite继承pygame.sprite.Sprite

|  |
| --- |
|  |

### 2.2绘制游戏背景和英雄飞机

#### 1）创建精灵组

|  |
| --- |
|  |

#### 2）显示精灵，需要在start方法里面添加代码

|  |
| --- |
|  |

#### 3）然后添加代码使得背景移动，需要调用all\_group的update方法

|  |
| --- |
|  |

##### 使用精灵和精灵组的好处

|  |
| --- |
|  |

#### 4）背景出界处理和制作连续滚动背景p26，需要两张背景图片贴合着往下滚动

|  |
| --- |
|  |
| 1. 需要创建两个背景精灵 |
|  |
|  |

#### 我们在game\_item模块里面添加添加背景精灵类，继承GameSprite类，在update方法中先定义父类的update方法，然后添加出界的处理方法

|  |
| --- |
|  |

#### 5）然后在game.py里面修改一下创建背景精灵的代码

|  |
| --- |
|  |

#### 6）此时还不行，我们需要创建两个背景精灵，而且他们的坐标是不一样的，我们应该使得应该背景在屏幕之内。另外应该在屏幕之外，我们修改一下BackgroundSpite类，给他添加一个状态，利用这个状态来确定显示位置

|  |
| --- |
|  |

#### 7）然后在game.py中修改创建背景精灵的代码

|  |
| --- |
|  |