# 1.音乐功能的说明p98

|  |
| --- |
|  |

# 2.播放音乐的2种方式展示p99

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

# 3.音乐类的功能说明p100

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

# 4.创建音乐播放器类-背景音乐播放p101

## 1.打开game\_music.py模块，新建一个MusicPlayer类

|  |
| --- |
| #封装音乐的程序  import pygame  import os  class MusicPlayer(object):      res\_path = './res/sound/' # 存放音乐文件      def \_\_init\_\_(self,music\_file) -> None:          """初始化方法"""          #1. 加载背景音乐          pygame.mixer.music.load(self.res\_path + music\_file)          pygame.mixer.music.set\_volume(0.2) # 设置音量              #2.加载音效      @staticmethod      def play\_music(): # 播放音乐的方法,设置为静态方法          pygame.mixer.music.play(-1)      @staticmethod      def pause\_music(is\_pause):  # 暂停播放方法可以暂停和取消暂停播放          if is\_pause: #如果暂停标记为True，暂停播放音乐              pygame.mixer.music.pause()          else: # 否则取消暂停，继续播放              pygame.mixer.music.unpause() |

## 2.回到game.py模块，在初始化的最后添加播放音乐代码

|  |
| --- |
|  |

## 3.在切换暂停状态的代码里面添加切换音乐的暂停状态的代码

|  |
| --- |
|  |

## 效果：游戏开始会自动播放背景音乐，游戏暂停，音乐也会暂停，游戏继续，音乐继续播放

# 5.音效功能的处理p102

## 思路

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

## 代码实现：

## 1.在MusicPlayer类的初始化方法最后添加加载音效

|  |
| --- |
|  |

## 2.给MusicPlayer类添加一个播放音效的方法

|  |
| --- |
|  |

# 6.完成界面里面的音效处理-开发基本完成p103

## 思路

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

## 代码实现

## 1.回到game.py模块，给发射子弹事件添加音效

|  |
| --- |
|  |

## 2.给引爆炸弹事件添加音效，有一个前台：英雄飞机必须没有死并且炸弹数量大于0

|  |
| --- |
|  |

## 3.给拾取道具事件响应添加音效

|  |
| --- |
|  |

## 4.在check\_collide方法中根据道具类型播放对应的音乐

|  |
| --- |
|  |

## 5.在碰撞检测里面敌机爆炸的代码中添加爆炸音效

|  |
| --- |
|  |

## 6.在英雄飞机爆炸的地方也需要添加音效

|  |
| --- |
|  |

# 7.设置窗口标题p104

|  |
| --- |
|  |