# 我们来开发一个豪华一点的飞机大战游戏，这一节是游戏的第一个版本。比较简单，有两个文件一个是constants.py在里面定义一些游戏数据，01-dad-son-planewar.py是游戏主程序，这个程序会根据开发进度改名位02-xxx,03-xx，一直到最终版本。我们新一个res文件夹里面有一个images文件夹用来保存图片，一个sounds文件夹用来保存音效

|  |
| --- |
|  |

# 1.我们在constants.py模块里面添加如下代码

|  |
| --- |
| import pygame as pg  from os import path  pg.init()       #初始化pygame模块  pg.mixer.init() #初始化pygame模块的音效模块  font\_name = pg.font.match\_font('arial')  # 实战图片和音效图片路径  pic\_path = './res/images/'  sound\_path = './res/sounds/'  WIDTH = 480      #窗口宽度  HEIGHT = 600     #窗口高度  SIZE = (WIDTH,HEIGHT) #  FPS = 30   # 帧率  # 定义颜色  BLACK = (0,0,0)  WHITE = (255,255,255)  RED = (255,0,0)  GREEN = (0,255,0)  BLUE = (0,0,255)  YELLOW = (255,255,0)  bg = pg.image.load(pic\_path+'startfield.jpg')  bg = pg.transform.scale(bg,(WIDTH,1536))  height = -936 |

# 2，然后我们在01-dad-son-planewar.py里面添加加载背景以及初始化游戏环境和使背景往下滚动的代码

|  |
| --- |
| # 第一个版本，包含最基本的代码，如背景滚动  import sys  from constants import \*  screen = pg.display.set\_mode(SIZE)  pg.display.set\_caption("飞机大战")  clock = pg.time.Clock()  def main():      global height      running = True      while running:          clock.tick(FPS)          for event in pg.event.get():              if event.type == pg.QUIT:                  running = False          # 背景图片向下滚动          screen.blit(bg,(0,height))          height += 2          if height > -168:              height = -936          pg.display.update()        pg.quit()      sys.exit()  if \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':      main() |

# 这一节学习完毕