

▲ PGZ - Springande strekmann

Skrevet av: Ole Andreas Ramsdal, Kodeklubben Trondheim

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Python

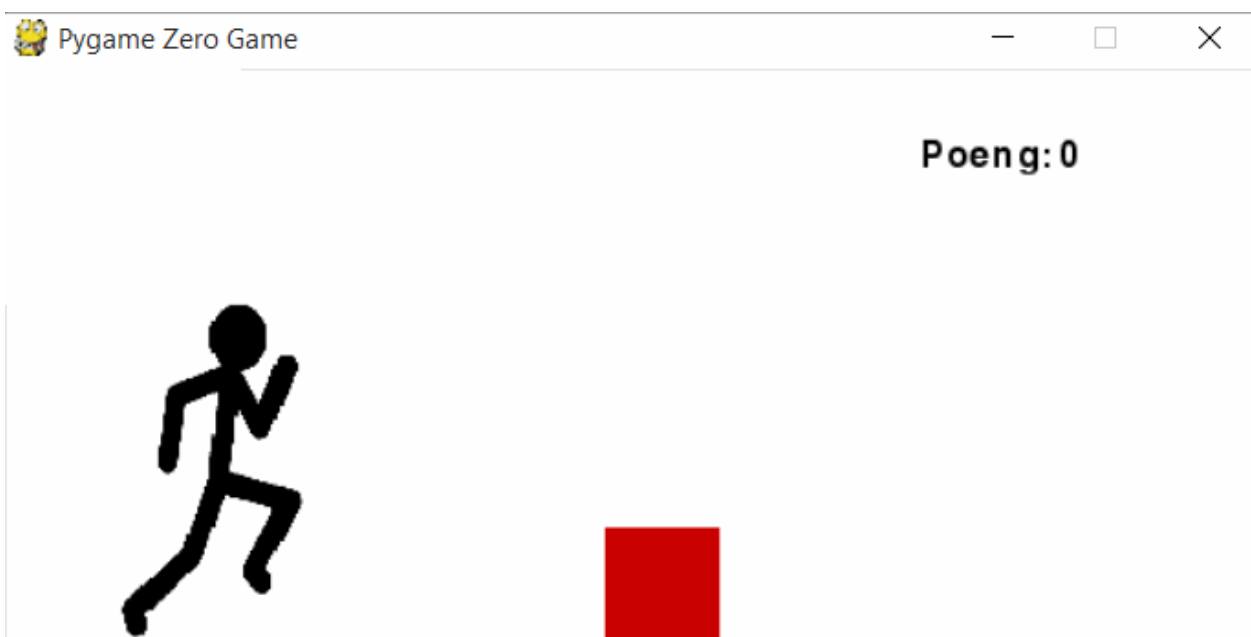
Tema: Tekstbasert, Spill, Animasjon

Fag: Programmering

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Introduksjon

I denne oppgåva skal du lage eit spel der du styrer ein strekmann som hoppar over hindringar.



Steg 1: Ny fil

Start med å lage ei fil som kan køyrast med Pygame Zero.

✓ Sjekkliste

- ☐ Lag ei ny fil `run_stickman.py`.

- ☐ Du startar med å bestemme kor stort vindauge me skal bruke:

```
WIDTH = 550
HEIGHT = 250
```

- ☐ Lagre og køyr programmet med `pgzrun run_stickman.py`. Sjekk at du får opp eit vindauge.

Steg 2: Hindringar

No skal du lage boksane som strekmannen spring mot. Dette skal du gjere ved hjelp av ei klasse.

Sjekkliste

- ☐ Klassa skal heite `Box` og skal ha eigenskapane `height`, `width`, `color`, `x`, `y` og ein funksjon som heiter `draw()`:

```
class Box:
    # Skriv eigenskapar her

    def draw(self):
        # Skriv koden som teiknar boksen her
```

Tips: Bruk kommandoen `screen.draw.filled_rect()` for å teikne rektangel. Ein raud boks som er 50 pikslag brei og høg blir teikna oppe til venstre med:

```
screen.draw.filled_rect( Rect(0, 0, 50, 50) , (255, 0, 0) )
```

Ein blå boks nede til høgre blir:

```
screen.draw.filled_rect( Rect(WIDTH-50, HEIGHT-50, 50, 50) , (0, 0, 255)
)
```

- ☐ Lag ein boks ved å leggje til denne linja i koden:

```
box = Box()
```

☐ Lagre og køyr programmet for å sjekke at du ikkje får ei feilmelding.

☐ Viss du vil sjå boksen i vindauget må du teikne den med:

```
def draw():  
    box.draw()
```

Steg 3: Strekmann

Du skal du lage ein strekmann me kallar `stick_man`.

✓ Sjekkliste

☐ Lag ein strekmann (`stick_man`) frå klassa `Actor` (les meir) (<https://pygame-zero.readthedocs.org/en/latest/builtins.html?highlight=actor#actor>) som brukar biletet `running_man`.

```
stick_man = Actor('running_man')
```

☐ Set posisjonen til strekmannen sin venstre botn til å vere `50, HEIGHT`.

```
stick_man.bottomleft = 50, HEIGHT
```

☐ For at koden skal køyre må du lagre biletet av strekmannen under som `running_man.png` i mappa `images` der du har lagra `run_stickman.py`.



☐ No skal mappa di sjå slik ut:

Name	Date modified	Type	Size
images	20.09.2015 14.50	File folder	
run_stickman	20.09.2015 14.50	Python File	2 KB

Steg 4: Funksjonane draw() og update()

Dei fleste spela i Pygame Zero (<https://pygame-zero.readthedocs.org/>) har funksjonane `draw()` (les meir) (<https://pygame-zero.readthedocs.org/en/latest/hooks.html?highlight=draw#draw>) og `update()` (les meir) (<https://pygame-zero.readthedocs.org/en/latest/hooks.html?highlight=update#update>). Draw-funksjonen syt for at spelvindauget blir teikna, og update-funksjonen gjer endringar i spelet før dei blir teikna med `draw()`.

✓ Sjekkliste

- ☐ Lag `draw()` med koden i blokka under. Forstår du kva koden gjer?

```
def draw():
    screen.clear()
    screen.fill((255, 255, 255))
    stick_man.draw()
    box.draw()
```

- ☐ Du må lage `update()`. Du treng det følgjande:
- ☐ Få boksen til å flytte seg mot venstre.
 - ☐ Viss boksen er ute av biletet på venstre side, flytt den til høgre side av vindauget.
 - ☐ Viss strekmannen blir treft av boksen, skriv "Du traff boksen!!!" til terminalen.

```
def update():  
    # Flytt boksen mot venstre  
  
    if "boksen er ute av biletet":  
        # Flytt boksen til høgre side av biletet  
  
    if "strekmannen er treft":  
        print("Du traff boksen!")
```

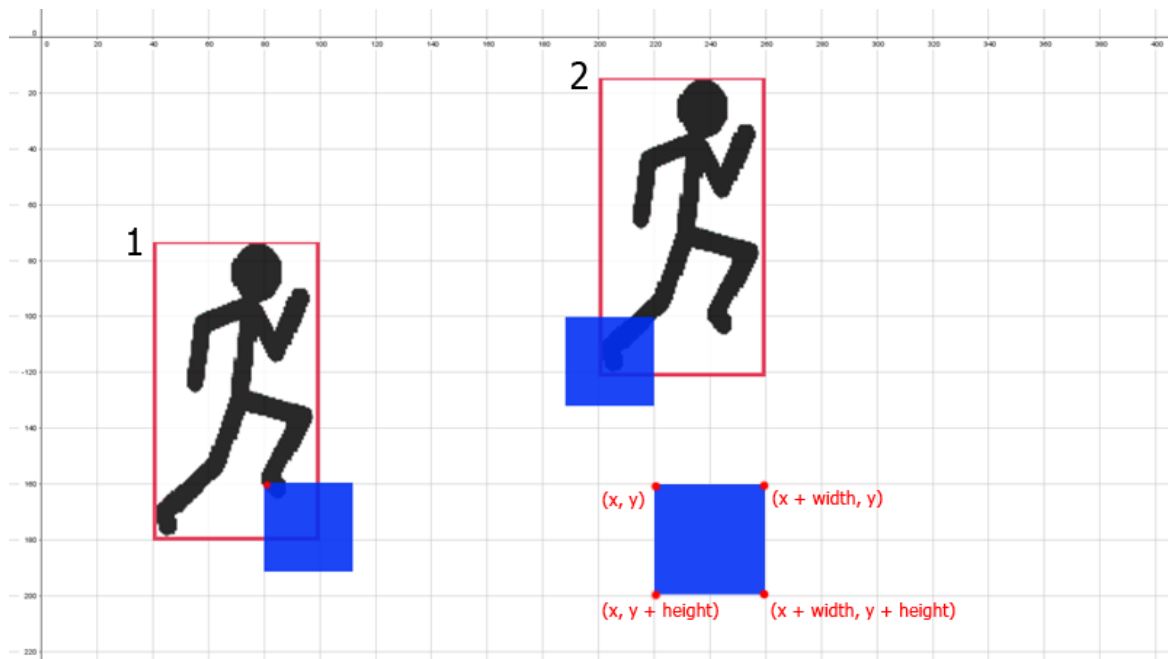
Tips

Flytt boksen

For å få boksen til å flytte seg kan du endre x-posisjonen til boksen.

Sjekk om strekmannen blir treft

Legg merke til at y-aksen til spelvindauget er positiv nedover, motsett av det som er vanleg. Boksen sin x- og y-posisjon er der boksen sitt øvre venstre hjørne er plassert. Det er merka i biletet som (x, y) .



Den raude firkanten illustrerer kor stort biletet til strekmannen er. I tilfellet merka **1** ser du at boksen sitt øvre venstre hjørne er inni biletet til strekmannen. Dette må du sjekke i if-setninga.

I tilfelle **2** er boksen sitt øvre høgre hjørne inne i biletet til strekmannen. Det må du òg sjekke i if-setninga.

Korleis finne posisjonen til strekmannen?

- ☐ `stick_man.bottom` gir posisjonen til botnen av `stick_man`.
- ☐ `stick_man.left` gir posisjonen til venstre side av `stick_man`.

Steg 5: Animasjoner

No skal du gjere det mogleg for strekmannen å hoppe med mellomromtasten.

✓ Sjekkliste

- ☐ Lag funksjonen `on_key_down(key)`.

```
def on_key_down(key):  
    # (Koden din)
```

`on_key_down()` (les meir) (https://pygame-zero.readthedocs.org/en/latest/hooks.html?highlight=on_key_down#on_key_down) blir køyrt kvar gong spelaren trykkar på ein tast. Kva tast som blir trykka blir sendt til funksjonen som `key`.

- ☐ Lag ei `if`-setning som sjekkar at det er mellomromtasten (`keys.SPACE`) som blir trykka.
- ☐ Sjekk i same `if`-setning om strekmannen er på bakken, det er berre lov å hoppe om han er det.
- ☐ For å få strekmannen til å hoppe, bruk `animate()` (les meir) (<https://pygame-zero.readthedocs.org/en/latest/builtins.html?highlight=rect#animations>):

```
jump_up = animate(stick_man, 'decelerate', duration=0.4, bottom=(HEIGHT  
- box.height*1.5))
```

Koden fortel at:

- ☐ Me skal lage ein animasjon med `stick_man`.

- ☐ Rørsla skal vere av typen `decelerate` , som tyder høg hastigheit i starten, og så saktare og saktare.
- ☐ Animasjonen skal vare i 0,4 sekund.
- ☐ `bottom` av `stick_man` skal flyttast til `HEIGHT - box.height*1.5` , altså 1,5 gonger høgda til boksen.
- ☐ Animasjonen får namnet `jump_up` .

☐ Prøv programmet. Hoppar strekmannen?

☐ No treng me ein animasjon som gjer at strekmannen kjem ned til bakken att. Lag funksjonen `back_down()` :

```
def back_down():  
    animate(stick_man, 'accelerate', duration=0.4, bottom=HEIGHT)
```

Forstår du kva koden skal animere?

☐ Set verdien `jump_up.on_finished` til `back_down` . Då vil `back_down()` bli køyrt når opp-animasjonen er ferdig:

```
jump_up.on_finished = back_down
```

Tips

Dette er ei skisse for korleis koden din skal sjå ut:

```
def on_key_up(key):  
    if ("key er mellomrom" and  
        "strekmannen er på bakken"):  
        # Animasjon oppover  
        # Når animasjon oppover er ferdig, animer ned  
  
def back_down():  
    # Animasjon ned
```

Steg 6: Poeng

No skal me gi poeng etter kor mange boksar me klarar å hoppe over. Me treng to variablar, ein for poeng, og ein for å hugse om strekmannen blir treft av boksen.

Sjekkliste

- ☐ Lag ein variabel som heiter `SCORE` og gi den verdien `0`.
- ☐ Lag variabelen `stick_man.hit` og gi den verdien `False`.
- ☐ Inne i `update()` må du bestemme at du skal bruke den globale variabelen `SCORE`:

```
def update():  
    global SCORE  
    # reisten av koden din
```

- ☐ Viss strekmannen blir treft, set `SCORE = 0` og `stick_man.hit = True`.
- ☐ Auk poengsummen med 10 poeng viss boksen er ute av biletet og strekmannen ikkje er treft.
- ☐ Før boksen blir flytta til høgre side, set `stick_man.hit` til `False`.
- ☐ Teikn poengsummen på skjermen, inne i `draw()`:

```
screen.draw.text("Poeng: " + str(SCORE), (400, 30), color = (0, 0, 0))
```

Test spelet ditt

Test spelet ditt! Kor mange poeng klarar du å få?

Utfordringar

- ☐ Endre hastigheita på boksen.
- ☐ Endre høgda på hoppet.
- ☐ Endre kor lang tid eit hopp tek.
- ☐ Finn ein kombinasjon av boksen si hastigheit og strekmannen sitt hopp slik at spelet er akkurat passe vanskeleg.
- ☐ Auk hastigheita på boksen når du har fått 100 poeng.
- ☐ Auk poengsummen med 20 når du har fått 100 poeng.
- ☐ Gi boksen ei tilfeldig høgde kvar gong.
- ☐ Gi boksen ei tilfeldig breidde kvar gong.
- ☐ Send fleire boksar inn på skjermen samstundes.
- ☐ Send fleire boksar med ulik hastigheit inn på skjermen samstundes.
- ☐ Har du egne idear?