



#### PGZ - Løpende strekmann

Skrevet av: Ole Andreas Ramsdal, Kodeklubben Trondheim

Kurs: Python

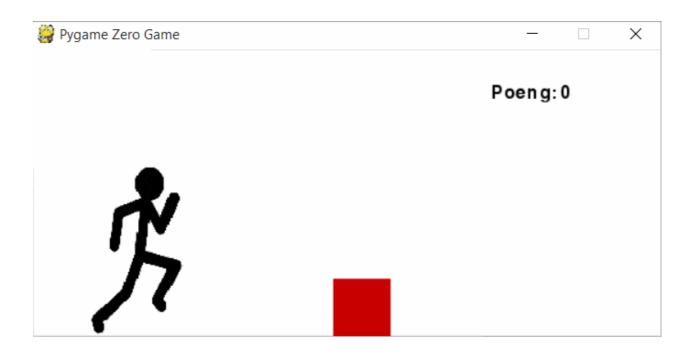
Tema: Tekstbasert, Spill, Animasjon

Fag: Programmering

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

#### Introduksjon

I denne oppgaven skal du lage et spill der du styrer en strekmann som hopper over hindringer.



## Steg 0: Installere Pygame Zero

For å gjøre denne oppgaven må du installere Pygame Zero (https://pygamezero.readthedocs.io/en/latest/installation.html). Start med å sjekke at du har installert Python 3, altså at Python-versjonen din er nummerert på formen 3.X.X.

Åpne kommandolinjen (engelsk: command prompt) på datamaskinen din. Bruker du Windows kan du åpne start-menyen og skrive cmd (eventuelt *Ledetekst*, som er det norske navnet på programmet som skal kjøre). På Mac og Linux åpner du terminalvinduet. Skriv inn følgende:

willuows by wac.

pip install pgzero

#### Linux:

```
sudo pip install pgzero
```

Noen Linux-systemer kaller den pip3, i så fall må du skrive det i stedet for pip i koden over. Hvis pip ikke er installert kan du prøve å skrive

```
sudo python3 -m ensurepip
```

før du prøver sudo pip install pgzero igjen.

# Steg 1: Ny fil

Begynn med å lage en fil som kan kjøres med Pygame Zero.

# Sjekkliste

- Lag en ny fil run\_stickman.py . Legg til koden import pgzrun helt øverst i programmet ditt. Helt nederst må det stå pgzrun.go().
- Du starter med å bestemme hvor stort vindu vi skal bruke:

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

Lagre og kjør programmet med pgzrun run\_stickman.py. Se til at du får opp et vindu.

## Steg 2: Hindringer

Du skal nå lage boksene som strekmannen løper mot. Dette skal gjøres ved hjelp av en klasse.

\_\_\_\_\_\_

#### Sjekkliste

Klassen skal hete Box og skal ha egenskapene: height, width, color, x, y og en funkson som heter draw():

```
class Box:
    # Skriv egenskaper her

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

#### Tips:

Bruk kommandoen screen.draw.filled\_rect() for å tegne rektangler. En rød boks som er 50 piksler bred og høy tegnes i venstre topp med:

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

En blå boks i høyre bunn blir:

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

Opprett en boks ved å legge til denne linjen i koden:

```
box = Box()
```

- Lagre og kjør programmet for å sjekke at du ikke får noen feilmeldinger.
- Hvis du vil se boksen i vinduet må du tegne den med:

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

#### Steg 3: Strekmann

Du skal nå lage en strekmann som vi skal kalle stick\_man.



Lag en strekmann (stick\_man) fra klassen Actor (les mer) (https://pygame-zero.readthedocs.org/en/latest/builtins.html?highlight=actor#actor) som bruker bildet running\_man.

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

Sett posisjonen til strekmannens venstre bunn til å være 50, HEIGHT.

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

For at koden skal kjøre må du lagre bildet av strekmannen under som running\_man.png i mappen images der du har lagret run\_stickman.py.



Mappen din skal nå se ut som dette:

Name	Date modified	Туре	Size
📜 images	20.09.2015 14.50	File folder	
🍌 run_stickman	20.09.2015 14.50	Python File	2 KB

# Steg 4: Funksjonene draw() og update()

De fleste spill i [Pygame Zero] har funksjonene [ draw() (les mer)] og [ update() (les mer)]. Draw-funksjonen sørger for at spillvinduet blir tegnet og update-funksjonen gjør endringer i spillet før de tegnes med draw().

[Pygame Zero]: https://pygame-zero.readthedocs.org/ [ draw() (les mer)]: https://pygame-zero.readthedocs.org/en/latest/hooks.html?highlight=draw#draw [ update() (les mer)]: https://pygame-zero.readthedocs.org/en/latest/hooks.html? highlight=update#update



Lag draw() med koden i blokken under. Forstår du hva koden gjør?

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

- Du må nå lage update(). Du trenger følgende:
  - Få boksen til å flytte seg mot venstre.
  - Hvis boksen er ute av bildet på venstre side, flytt den til høyre side av vinduet.
  - Hvis strekmannen er truffet, skriv "Du ble truffet!" til terminalen.

```
def update():
    # Flytt boksen mot venstre

if "boksen er ute av bildet":
    # Flytt boksen til høyre side av bildet

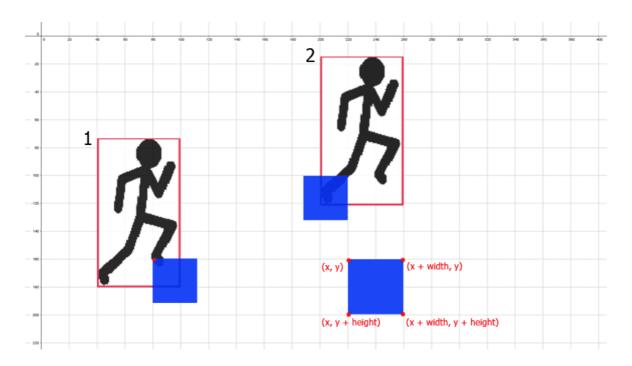
if "strekmannen er truffet":
    print("Du ble truffet!")
```

#### Tips

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

#### Sjekk om strekmannen blir truffet

Legg merke til at y-aksen til spillvinduet er positiv nedover, motsatt av det som er vanlig i matematikk. Boksens x- og y-posisjon er hvor boksens øverste venstre hjørne er plassert, som er merket i bildet som (x, y).



Den røde firkanten illustrerer hvor stort bildet til strekmannen er. I tilfellet merket **1** ser du at boksens øverste venstre hjørne er inni bildet til strekmannen. Dette må du sjekke i if-setningen.

I tilfelle **2** er boksens øvre høyre hjørne inne den røde firkanten, dette må du også sjekke i if-setningen.

#### Hvordan finne posisjonen til strekmannen?

- stick\_man.bottom gir posisjonen til bunnen av stick\_man.
- stick\_man.left gir posisjonen til venstre side av stick\_man.

## Steg 5: Animasjoner

Du skal nå gjøre det mulig for strekmannen å hoppe med "space" tasten.





Lag f	unksjonen on_key_down(key).		
<pre>def on_key_down(key):     #(Din kode)</pre>			
zero. highl	key_down() (les mer) (https://pygame- readthedocs.org/en/latest/hooks.html? ight=on_key_down#on_key_down) kjøres hver gang spilleren trykker på en Hvilken tast som trykkes sendes til funksjonen som key.		
•	g en if -setning som sjekker at det er tasten "space" (keys.SPACE) som kkes.		
-	k i samme if -setning om strekmannen er på bakken, det skal kun være lov å e da.		
	få strekmannen til å hoppe, bruk animate() (les mer) (https://pygame-readthedocs.org/en/latest/builtins.html?highlight=rect#animations):		
_	p_up = animate(stick_man, 'decelerate', duration=0.4, bottom=(H HT - box.height*1.5))		
Koden forteller at:			
0	Vi skal lage en animasjon med stick_man.		
0	Bevegelsen skal være av type decelerate, som er høy hastighet i begynnelsen, deretter saktere og saktere.		
0	Animasjonen skal vare i 0.4 sekunder.		
0	bottom av stick_man skal flyttes til HEIGHT - box.height*1.5, altså 1,5 gang av høyden til boksen.		
0	Animasjonen gis navnet jump_up.		

Prøv programmet. Hopper strekmannen?

Vi trenger nå en animasjon som gjør at strekmannen kommer ned til bakken igjen.

Lag funksjonen back\_down():

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

Forstår du hva koden skal animere?

Sett verdien jump\_up.on\_finished til back\_down. back\_down() vil da kjøres når opp-animasjonen er ferdig:

```
jump_up.on_finished = back_down
```

#### Tips

Dette er en skisse på hvordan koden din skal se ut:

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

def back_down():
    # Animasjon ned
```

## Steg 6: Poeng

Vi skal nå gi poeng ettersom hvor mange bokser vi klarer å hoppe over. Vi trenger to variabler, en for poeng og en for å huske om strekmannen har blitt truffet av boksen.



Lag en variabel som heter SCORE og gi den verdien 0.

```
Lag variabelen stick_man.hit og gi den verdien False.
    Inne i update(), bestem at av du skal bruke den globale variablen SCORE:
      def update():
          global SCORE
          # resten av din kode
    Hvis strekmannen blir truffet, sett SCORE = 0 og stick_man.hit = True.
    Øk poengsummen med 10 poeng hvis boksen er ute av bildet og strekmannen
     ikke er truffet.
    Før boksen flyttes til høyre side, nullstill stick_man.hit til False.
    Tegn poengsummen på skjermen inni draw():
      screen.draw.text("Poeng: " + str(SCORE), (400, 30), color = (0, 0, 0)
      0))
Test spillet ditt
  Utfordringer:
```

Finn en kombinasjon av boksens hastighet og strekmannens hopp slik at

Endre hastigheten på boksen.

Endre hvor lang tid et hopp tar.

spillet er akkurat passe vanskelig.

Endre høyden på hoppet.

Øk hastigheten på boksen når man har fått 100 poeng.
Øk poengsummen med 20 når man har fått 100 poeng.
Gi boksen forskjellig høyde for hver gang.
Gi boksen forskjellig bredde for hver gang.
Send flere bokser inn på skjermen samtidig.
Send flere bokser med ulik hastighet inn på skjermen samtidig.
☐ Dine egne ideer?

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)