

Module Mark

► EXPAND SOURCE CODE

Functions

```
def load_image(name, colorkey=None)
```

► EXPAND SOURCE CODE

Classes

```
class Mario (x, y, *gr)
```

класс главного игрока - Марио

► EXPAND SOURCE CODE

Ancestors

[pygame.sprite.Sprite](#)

Class variables

- var image_damgel
- var image_damgel1
- var image_damger
- var image_damger1
- var image_dethl
- var image_dethr
- var image_jump_l
- var image_jump_r
- var image_run1_l
- var image_run1_r
- var image_run2_l
- var image_run2_r
- var image_start
- var image_stay_l

```
var image_stay_r
```

Methods

```
def check_fall(self, mob)
```

проверка соприкомновения

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def damage_mario(self)
```

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def get_coords(self)
```

возвращение нижнего левого угла Марио

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def get_dash(self)
```

возвращает перемещение по камере

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def if_kill(self)
```

логика при смерти

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def move_x(self, x)
```

ход Марио по x

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def return_shot(self)
```

возвращает shooting

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def set_group(self, gr)
```

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def set_lives(self, live)
```

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def set_moving(self)
```

изменение состояния перемещения марио

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def set_walls(self, gr)
```

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def start_jump(self)
```

инициализация прыжка

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def update(self)
```

method to control sprite behavior

`Sprite.update(args, *kwargs):`

The default implementation of this method does nothing; it's just a convenient "hook" that you can override. This method is called by `Group.update()` with whatever arguments you give it.

There is no need to use this method if not using the convenience method by the same name in the `Group` class.

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

```
def update_lives(self)
```

обновляет жизни в `Main.py`

► [EXPAND SOURCE CODE](#)

Index

Functions

- [load_image](#)

Classes

- **Mario**
 - [check_fall](#)
 - [damage_mario](#)
 - [get_coords](#)
 - [get_dash](#)
 - [if_kill](#)
 - [image_damgel](#)
 - [image_damgel1](#)
 - [image_damger](#)
 - [image_damger1](#)
 - [image_dethl](#)
 - [image_dethr](#)
 - [image_jump_l](#)
 - [image_jump_r](#)
 - [image_run1_l](#)
 - [image_run1_r](#)
 - [image_run2_l](#)
 - [image_run2_r](#)
 - [image_start](#)
 - [image_stay_l](#)
 - [image_stay_r](#)
 - [move_x](#)
 - [return_shot](#)
 - [set_group](#)
 - [set_lives](#)
 - [set_moving](#)
 - [set_walls](#)
 - [start_jump](#)
 - [update](#)
 - [update_lives](#)

