 Ha valamilyen alakzatot raksz a képre akkor annak meg kell adni a pozicióját

   A játékcikluson belül elhelyezzük a téglalapot, utána növeljük a kordinátákat</p>

    <p>be kell állítani, hog hányszor fusson le</p>

    <p>A bird ne hagyhassa el a játékablakot, úgy hogy:</p>

    <p>A játéktérből kell levonni a bird méretét, nem a legjobb ötlet</p>

    <p>A képet ráhelyezzük egy rétegre, arra helyezünk egy  téglalapot, a téglalapnak lesznek attributumai, ezek segítik a pozicionálást, ezeket le lehet kérni, sőt még a közepét is lekérhetjük</p>

    <p>Ez a metodus a get\_rect</p>

    <p>Ha a madár eléri a kép jobb szélét akkor forduljon meg és induljon viszza, de vigyáznii kell nehogy kimenjen baloldalon</p>

    <p>Több képet berakunk akkor mozgásnak néz ki, de vigyázni kell a sebességével</p>

Hogyan készítsünk animációt?

Először egy alakzatot kell elhelyeznünk a játékcikluson belül, ehhez meg kell adnunk a kiinduló pozícióját, hogy később ezzel dolgozhassunk. A következő lépés a mozgatás, ehhez változtatni kell a koordinátáit. Attól függően, hogy az X vagy Y koordinátáit növeljük/csökkentjük, könnyen változtathatjuk az irányát.

Utána be kell állítani, hogy hányszor fusson le, mert ettől függ a sebesége.

Ugyanakkor azt is meg kell oldani, hogy az alakzat ne hagyhassa el a játék ablakot:

Az alakzatot ráhelyezzük egy rétegre, arra helyezünk egy téglalapot, a téglalapnak lesznek attribútumai, ezek segítik a pozicionálást, ezeket lekérhetők, így lehet ezzel dolgozni.

Ez a metódus a get\_rect.

A következő lépés az, ha az alakzat eléri a játéktér másik szélét, akkor forduljon meg és induljon el vissza, de vigyázni kell nehogy kimenjen az eredeti oldalon.

Ha több képet berakunk, akkor az mozgásnak néz ki, ezt hívják FPS-nek (frames per second avagy képkocka sebesség),

???de nagyon vigyázni kell a sebességével, mert