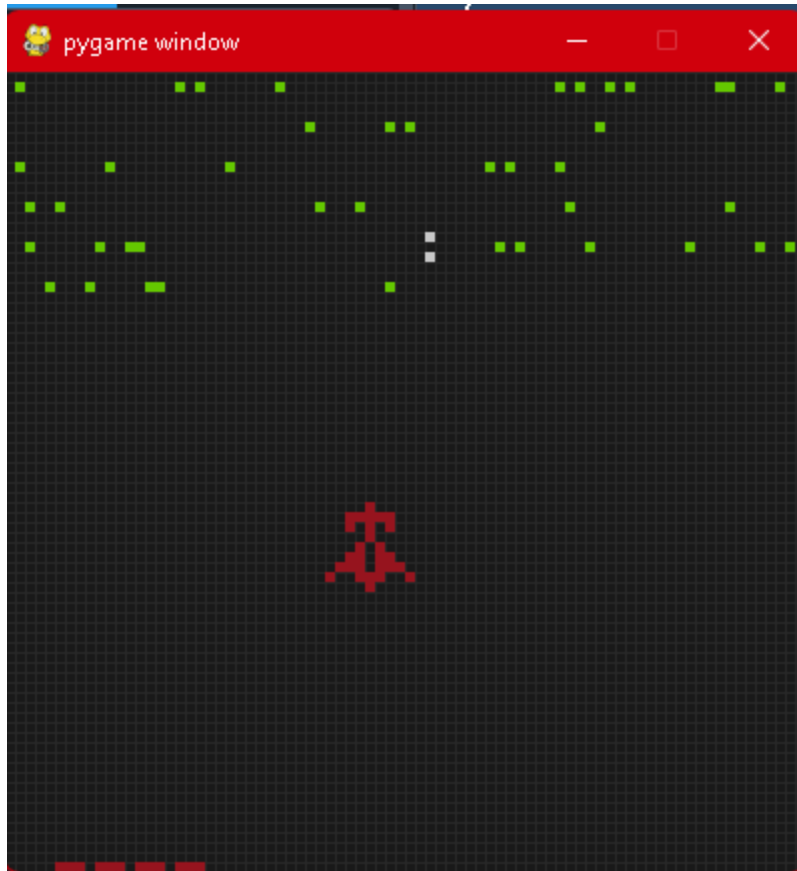


# Informe Tobias Barucco

NewBaseGame-Barucco-Alvarez-Moreno-Hartung.py



25/11/2022

Informe

## Cambio de música

```
13     #Instantiate mixer
14     mixer.init()
15
16     #Load audio file
17     mixer.music.load('Dominicana.mp3')
18
19
20     print("music started playing...")
21
22     #Set preferred volume
23     mixer.music.set_volume(0.2)
24
25     #Play the music
26     mixer.music.play()
```

Inicializamos mixer, luego cargamos la musica que queramos entre comillas, elegimos el volumen con `mixer.music.set_volume(0.2)`, y por ultimo damos play

## Musica en los disparos

```
158     ....for event in ev:
159         ....# Detectamos si se presiona una tecla.
160         ....if event.type == pygame.KEYDOWN:
161             ....if event.key == pygame.K_LEFT:
162                 ....xvel = xvel - 1
163             ....elif event.key == pygame.K_RIGHT:
164                 ....xvel = xvel + 1
165             ....elif event.key == pygame.K_UP:
166                 ....yvel = yvel - 1
167             ....elif event.key == pygame.K_DOWN:
168                 ....yvel = yvel + 1
169             ....elif event.key == pygame.K_SPACE:
170                 ....gameState[xpos_canon,ypos_canon] = 2
171                 ....mixer.music.load('piu.mp3')
172
173
174         ....print("shoot started playing...")
175
176         ....#Set preferred volume
177         ....mixer.music.set_volume(0.2)
178
179         ....#Play the music
180         ....mixer.music.play()
181     ....
```

Cargamos otro audio pero dentro de un for, if que contiene los movimientos que generamos con el teclado, y por ultimo dentro del elif, cada que nosotros toquemos la barra espaciadora hara una musica.

## Tipo de nave

```
233      .... #punta
234      .... gameState[xpos+10,54+ypos] = 1
235      .... gameState[xpos+10,53+ypos] = 1
236      .... gameState[xpos+11,53+ypos] = 1
237      .... gameState[xpos+12,53+ypos] = 1
238      .... gameState[xpos+12,54+ypos] = 1
239      .... gameState[xpos+9,53+ypos] = 1
240      .... gameState[xpos+8,53+ypos] = 1
241      .... gameState[xpos+8,54+ypos] = 1
242      .... gameState[xpos+10,52+ypos] = 1
243      ....
244      .... #H
245      .... gameState[xpos+9,59+ypos] = 1
246      .... gameState[xpos+9,58+ypos] = 1
247      .... gameState[xpos+10,60+ypos] = 1
248      .... gameState[xpos+9,57+ypos] = 1
249      .... gameState[xpos+9,56+ypos] = 1
250      .... gameState[xpos+10,59+ypos] = 1
251      .... gameState[xpos+10,55+ypos] = 1
252      .... gameState[xpos+11,59+ypos] = 1
253      .... gameState[xpos+11,58+ypos] = 1
254      .... gameState[xpos+11,57+ypos] = 1
255      .... gameState[xpos+11,56+ypos] = 1
256      ....
257      .... #Alas
258      .... gameState[xpos+8,57+ypos] = 1
259      .... gameState[xpos+12,57+ypos] = 1
260      .... gameState[xpos+8,58+ypos] = 1
261      .... gameState[xpos+12,58+ypos] = 1
262      .... gameState[xpos+7,58+ypos] = 1
263      .... gameState[xpos+13,58+ypos] = 1
264      .... gameState[xpos+6,59+ypos] = 1
265      .... gameState[xpos+14,59+ypos] = 1
266
```

Con xpos y ypos generamos un dibujo, si es un 1 lo dibuja, de lo contrario si es un cero lo borra, así el juego correra sin tener que sobrescribir lo dibujado.

```
199      .... #punta
200      .... gameState[bxpos+10,54+bypos] = 0
201      .... gameState[bxpos+10,53+bypos] = 0
202      .... gameState[bxpos+11,53+bypos] = 0
203      .... gameState[bxpos+12,53+bypos] = 0
204      .... gameState[bxpos+12,54+bypos] = 0
205      .... gameState[bxpos+9,53+bypos] = 0
206      .... gameState[bxpos+8,53+bypos] = 0
207      .... gameState[bxpos+8,54+bypos] = 0
208      .... gameState[bxpos+10,52+bypos] = 0
209      ....
210      .... #H
211      .... gameState[bxpos+9,59+bypos] = 0
212      .... gameState[bxpos+9,58+bypos] = 0
213      .... gameState[bxpos+9,57+bypos] = 0
214      .... gameState[bxpos+9,56+bypos] = 0
215      .... gameState[bxpos+10,60+bypos] = 0
216      .... gameState[bxpos+10,59+bypos] = 0
217      .... gameState[bxpos+10,55+bypos] = 0
218      .... gameState[bxpos+11,59+bypos] = 0
219      .... gameState[bxpos+11,58+bypos] = 0
220      .... gameState[bxpos+11,57+bypos] = 0
221      .... gameState[bxpos+11,56+bypos] = 0
222      ....
223      .... #Alas
224      .... gameState[bxpos+8,57+bypos] = 0
225      .... gameState[bxpos+12,57+bypos] = 0
226      .... gameState[bxpos+8,58+bypos] = 0
227      .... gameState[bxpos+12,58+bypos] = 0
228      .... gameState[bxpos+7,58+bypos] = 0
229      .... gameState[bxpos+13,58+bypos] = 0
230      .... gameState[bxpos+6,59+bypos] = 0
231      .... gameState[bxpos+14,59+bypos] = 0
```

## Cambio de color de la nave, disparo, recuadro y obstaculos

```
314 .....# Si la celda está "muerta" pintamos un recuadro con borde gris
315 .....if gameState[x,y] == 0:
316 .....    pygame.draw.polygon(screen, (40, 40, 40), poly, 1)
317 .....# Si la celda está "viva" pintamos un recuadro relleno de color
318 .....elif gameState[x,y] == 3:
319 .....    pygame.draw.polygon(screen, (100, 200, 0), poly, 0)
320 .....
321 .....elif gameState[x,y] == 2:
322 .....    pygame.draw.polygon(screen, (200, 200, 200), poly, 0)
323 .....
324 .....else:
325 .....    pygame.draw.polygon(screen, (150, 20, 30), poly, 0)
326 .....
```

Dentro de estos if hay un poligono con rellelo de un color rgb, si cambias tales numero se pintara de color el poligono.