

DINORUN

จัดทำโดย

นายธีรภัทร หมวกสังข์ รหัสนิสิต 63362907

นางสาวนภัสสร พูลหอม รหัสนิสิต 63363126

นางสาวภาณุมาศ หาดชุยทราย รหัสนิสิต 63364819

นางสาวรดา ยอดคำ รหัสนิสิต 63365298

เสนอ

อาจารย์จิรารัตน์ เอี่ยมสอาด

305172 Computer Programming Laboratory

แก้ไข code โดยการเพิ่มไอเท็ม

```
29 egg_height = 32
30 egg_width = 32
31 score = 0
32 birdx = 600
33 birdy = 80
34 eggx = 650
35 eggy = 250
```



ตั้งค่าตัวแปรที่จะเรียกใช้

```
70 def crash_egg():
71     pygame.display.update()
72
```



ฟังก์ชันจัดการชนของไข่

```
140
141 if Height - player_y > Height - egg_y :
142     print('player_y crossover')
143     if player_x + playerimg_width > eggx+400 and player_x + playerimg_width < eggx+400 + egg_width :
144         print('player_x crossover')
145         crash_egg()
146         eggx = 650
147         egg_y = 250
148         score += 1
149
150
151 gameDisplay.blit(playerimg[player_img_count], (player_x, player_y))
152 thing_score(score)
153 gameDisplay.blit(tree, (treex, treey))
154 gameDisplay.blit(tree1, (treex+400, treey-8))
155 gameDisplay.blit(tree2, (treex+800, treey-11))
156 gameDisplay.blit(bird, (birdx, birdy))
157 gameDisplay.blit(egg, (eggx+400, egg_y))
158
```



เรียกใช้ฟังก์ชันการชน และเพิ่ม score