

## จัดทำโดย

นายธีรภัทร หมวกสังข์ รหัสนิสิต 63362907 นางสาวนภัสร พูลหอม รหัสนิสิต 63363126 นางสาวภาณุมาศ หาดซุยทราย รหัสนิสิต 63364819 นางสาวรดา ยอดคำ รหัสนิสิต 63365298

เสนอ

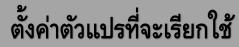
อาจารย์จิรารัตน์ เอี่ยมสอาด

**305172 Computer Programming Laboratory** 

## **DINORUN**

## 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
```



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



ฟังก์ชันจับการชนของไข่

## **DINORUN**

```
140
141
        if Height - player y > Height - eggy :
142
            print('player y crossover')
143
            if player x + playerimg width > eggx+400 and player x + playerimg width < eggx+400 + egg width :
                print('player x crossover')
144
145
                crash egg()
146
                eqqx = 650
147
                eggy = 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, eggy))
158
```



เรียกใช้ฟังก์ชันการชน และเพิ่ม score