花火クラスの組込(2/2)、クラスAnimeへの組込（準備、更新、描画）

class Anime :

SCREEN\_WIDTH = 256

SCREEN\_HIGHT = 196

def \_\_init\_\_(self) :

pyxel.init(Anime.SCREEN\_WIDTH,Anime.SCREEN\_HIGHT,

title="Pixelman")

pyxel.load("my\_resource.pyxres")

self.hanabis=[]

Pixelman(self)

pyxel.run(self.update,self.draw)

def update(self) :

# self.pixelman.update()

self.pixelman.update(Anime)

for hanabi in self.hanabis.copy() :

hanabi.update()

def draw(self) :

pyxel.cls(1)

self.pixelman.draw()

for hanabi in self.hanabis.copy() :

hanabi.draw()