背景クラスの作成

・全て新規

class Haikei :

    def \_\_init\_\_(self,anime) :

        self.anime = anime

        self.anime.haikei = self

        self.pos\_start = 0

    def update(self,anime,x,y) :

        self.pos\_start = x % 16

    def draw(self) :

       for i in range(-self.pos\_start,Anime.SCREEN\_WIDTH,16) :

            pyxel.blt( i , 0 ,

                       1 ,

                       0 , 0,

                      15 , 191 ,

                       0 )

背景クラスをＡｎｉｍｅクラスへ組み込む

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)

        Haikei(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.haikei.draw()

        self.pixelman.draw()

        for hanabi in self.hanabis.copy() :

            hanabi.draw()

背景クラスをＡｎｉｍｅクラスへ組み込む

class Pixelman :

　～～～

    def update(self,anime) :

        if self.bn\_ptn == 0 :

            self.bn\_y += self.bn\_vy

            self.bn\_vy += Pixelman.GA

            if self.bn\_y > Anime.SCREEN\_HIGHT :

                self.bn\_y = Anime.SCREEN\_HIGHT - 16

                self.bn\_ptn = 1

                self.bn\_vy = Pixelman.FS

        else :

            if pyxel.btn(pyxel.KEY\_RIGHT) == True :

                self.bn\_x += self.bn\_vx

            elif pyxel.btn(pyxel.KEY\_LEFT) == True :

                self.bn\_x -= self.bn\_vx

            if self.bn\_x > Anime.SCREEN\_WIDTH :

                self.bn\_x = 0

            elif self.bn\_x < -16 :

                self.bn\_x = Anime.SCREEN\_WIDTH - 16

            if self.bn\_x % 5 == 0 :

                self.bn\_ptn \*= -1

        if pyxel.btnp(pyxel.KEY\_SPACE) == True :

            self.bn\_ptn = 0

        if pyxel.btnp(pyxel.KEY\_RETURN) :

            Hanabi(self.anime,self.bn\_x,self.bn\_y)

        self.anime.haikei.update(self.anime,self.bn\_x,self.bn\_y)

　～～～