

5.1.3 Kuchuk va mushuk Salom aytadi3 - Ketma-ketlik

Bu safar, Mushuk obyektini yaratish va uni ekranda ko'rsatish vaqti keldi. Kuchuk obyekt bilan allaqachon kod yozganimiz uchun bu juda qiyin bo'lmasligi kerak. Biroq, quyidagi 11-qatorda biz ilgari ko'rmagan kod paydo bo'ldi. Biz buni **flip_x** xususiyat nomidan intuitiv ravishda taxmin qilishimiz mumkin va agar Mushuk obyektini Kuchuk obyektiga qarashi uchun maxsus qo'shilgan blokli kodlashdagi blokni (shaklni chapga va o'ngga aylantirish) eslasak, uning o'sha blok bilan bir xil rol o'ynashini ko'rishimiz mumkin. Boshqacha qilib aytganda, x yo'nalishida (gorizontal yo'nalish) tasvirni aylantirish uchun xususiyatga True qiymatini berish orqali tasvir ekranda chizilishidan oldin aylantiriladi.

```
from pgzhelper import *

TITLE = 'Kuchuk va Mushuk salom aytadi'
WIDTH = 480
HEIGHT = 270

dog = Actor('dog', (100, 150))
dog.scale = 0.5
cat = Actor('cat', (350, 150))
cat.scale = 0.5
cat.flip_x = True

def draw():
    screen.fill('white')
    dog.draw()
    cat.draw()
```

Endi faqat kuchuk va mushuk navbatma-navbat bir-biri bilan salomlashishi va xayrlashishi qoldi. Agar biz buni kodda ifodalasak, u 18 dan 21 gacha bo'lgan to'rt qator kod bo'ladi.

{% code lineNumbers="true" fullWidth="false" %}

```
from pgzhelper import *

TITLE = 'Kuchuk va Mushuk salom aytadi'
WIDTH = 480
HEIGHT = 270

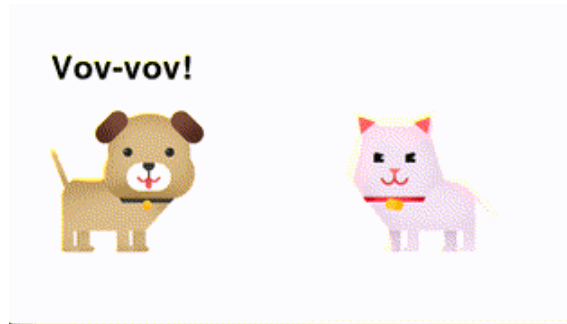
dog = Actor('dog', (100, 150))
dog.scale = 0.5
cat = Actor('cat', (350, 150))
cat.scale = 0.5
cat.flip_x = True

def draw():
    screen.fill('white')
    dog.draw()
    cat.draw()
```

```
dog.say_for_sec("Vov-vov!", 2)
cat.say_for_sec("Miyov~", 2)
dog.say_for_sec("Xayr~", 2)
cat.say_for_sec("Yaxshi boring!", 2)
```

{% endcode %}

Ushbu kodni tushunish ham intuitivdir. Obyekt amalga oshirishi mumkin bo'lgan harakatlardan biri bu obyekt ichidagi **say_for_sec** funksiyasidan (usulidan) foydalanish, uning vazifasi ma'lum soniyalar davomida biror narsa aytishda.



Shu bilan Pygame Zero-dan foydalangan holda Entry boshlang'ich kitobidagi birinchi misolni kodlashni yakunlandi. Nihoyat, 4-bobda "O'yin tsiklini tushunish"da aytib o'tganimdek, Pygame Zero yordamida matn kodlash va Entry blok kodlash o'rtasidagi farq shundan iboratki, Entry-da kuchuk va mushuk obyektlari har biri mustaqil ravishda mavjud bo'lgan va obyektlarga mos keladigan kodlash ham mustaqil ravishda har biri uchun mavjud bo'lgan, lekin Pygame Zero hali bu usulni qo'llab-quvvatlamaydi ([batafsil ma'lumot uchun oldingi kitobga qarang](#)). Agar siz hozirgacha o'yin tsiklining asosiy tamoyillarini va ob'ektlarning asosiy tushunchalarini yaxshi tushunsangiz, qolgan misollarni kodlash qiyin bo'lmaydi.