



第一章 Python基础

—— 第18节 阶段案例实战

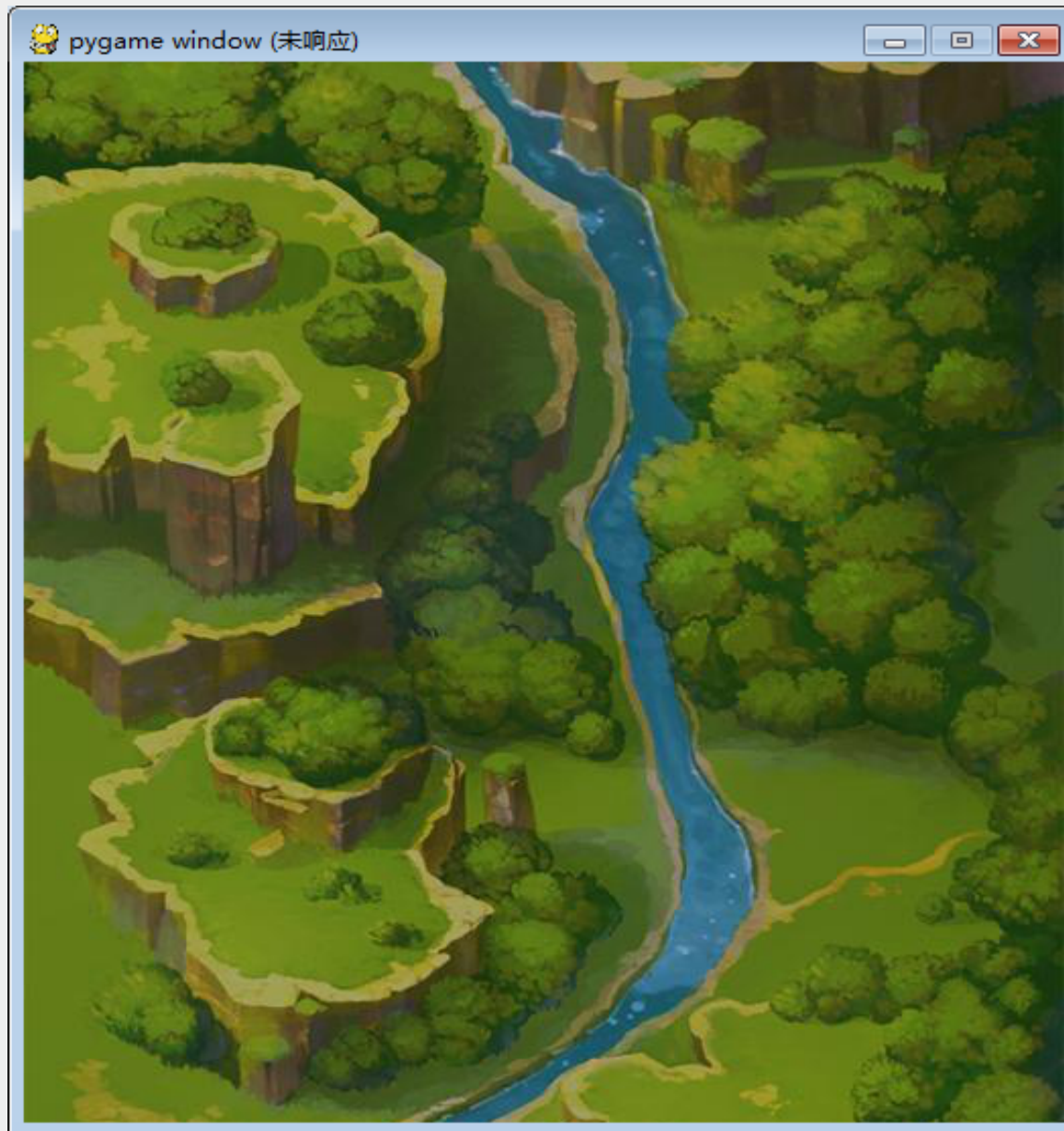
讲师：张 涛

1. 案例介绍
2. 创建游戏主窗口
3. 添加键盘事件
4. 放置玩家（英雄）飞机
5. 实现子弹发射
6. 随机放置敌机
7. 实现子弹与敌机的碰撞检测

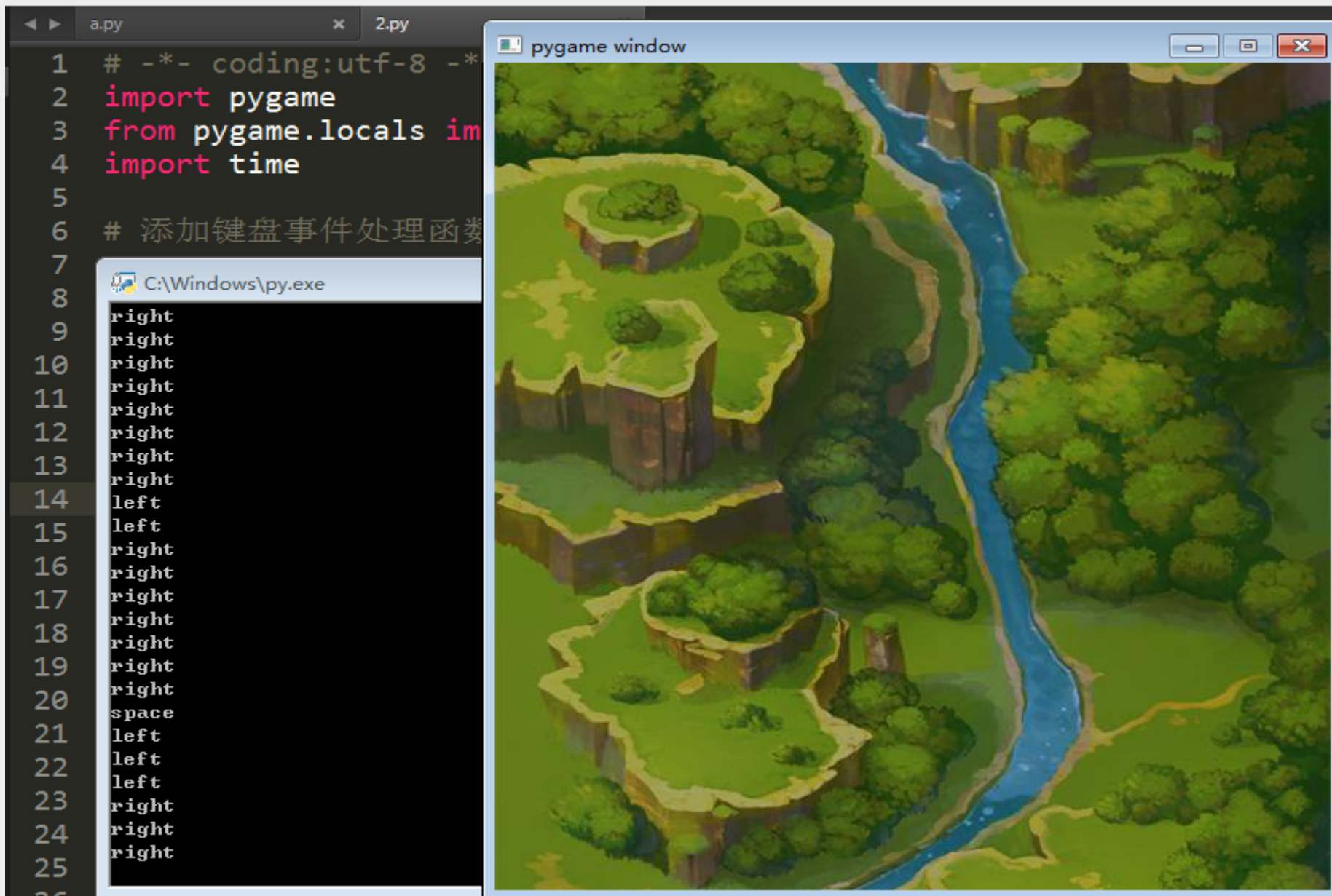
- 本节将带大家完成一个《飞机大战》的小游戏，通过本案例完成我们Python基础知识的锻炼。
- 本次开发需要安装一个Python的游戏模块：pygame。

命令：`pip install pygame`

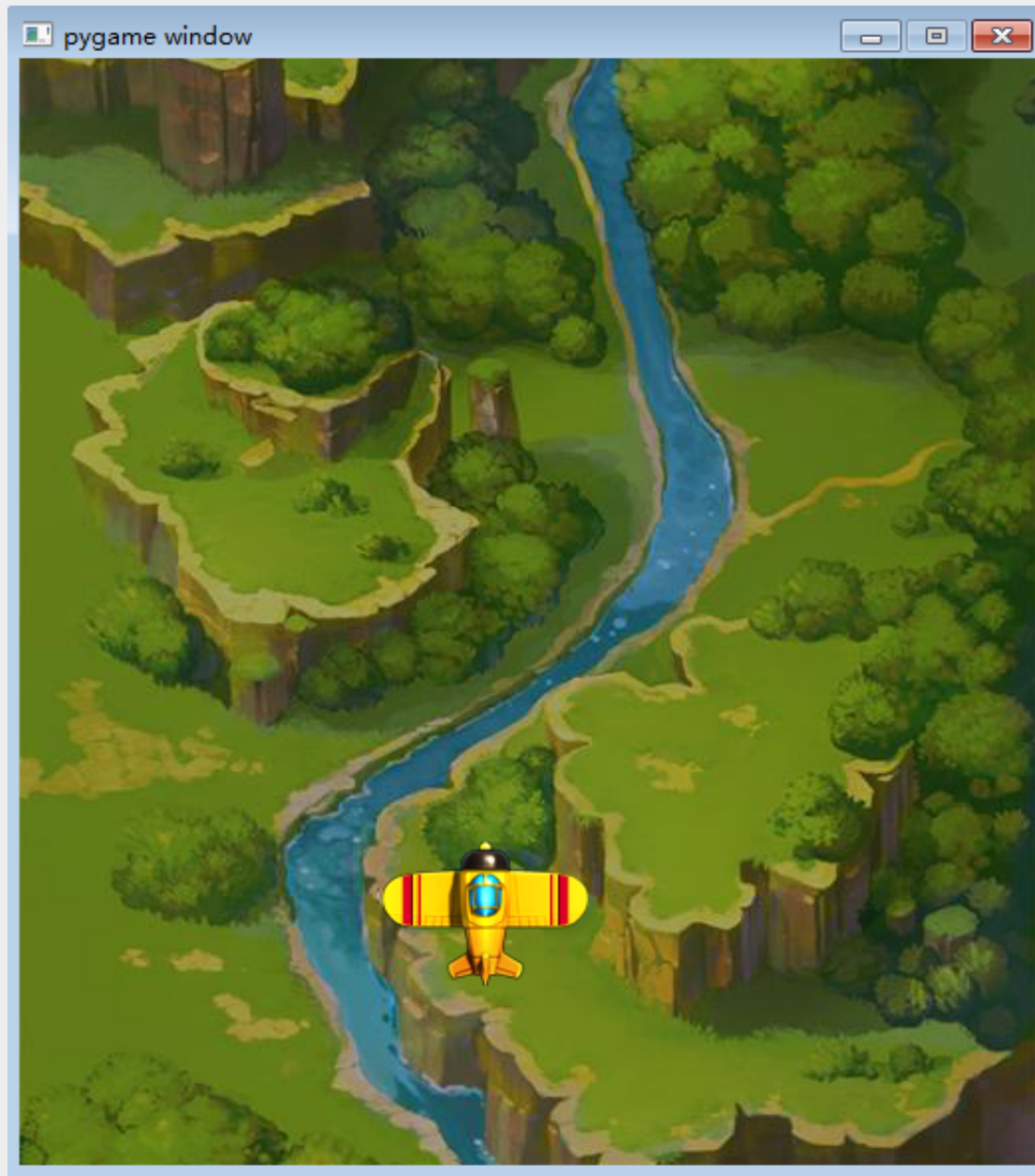
2. 创建主窗口，并做无缝滚动



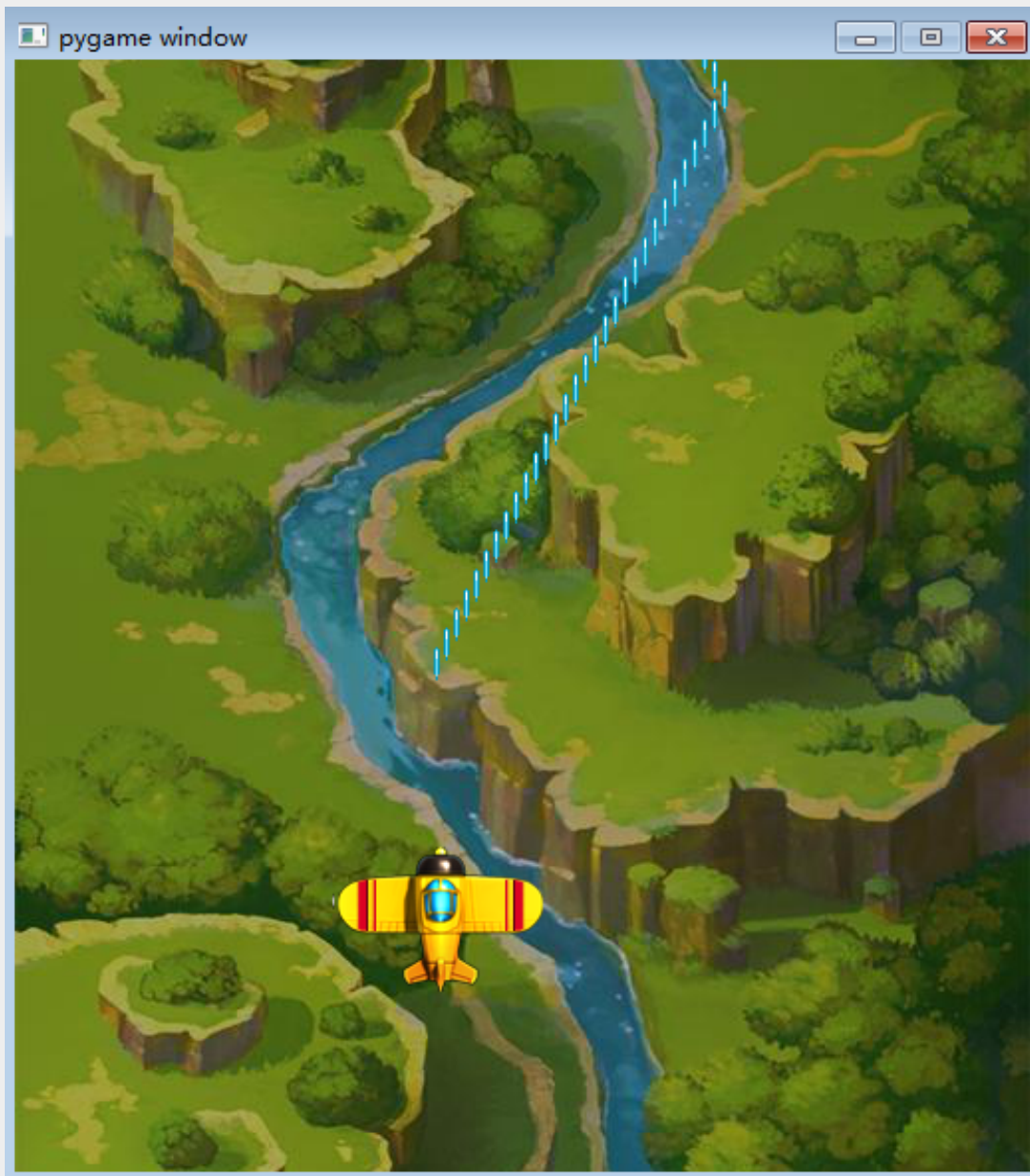
3. 添加键盘事件



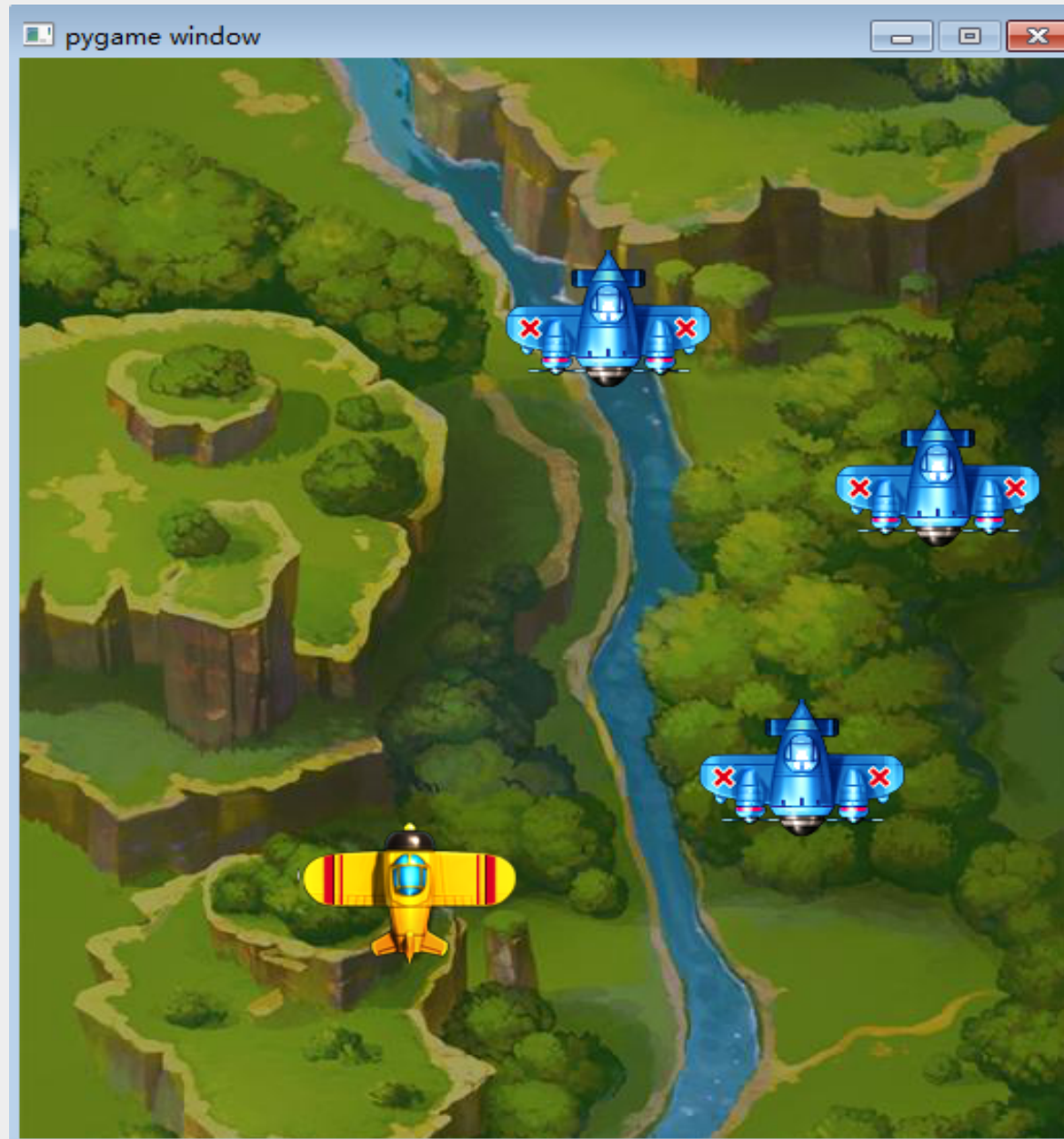
4. 放置玩家（英雄）飞机



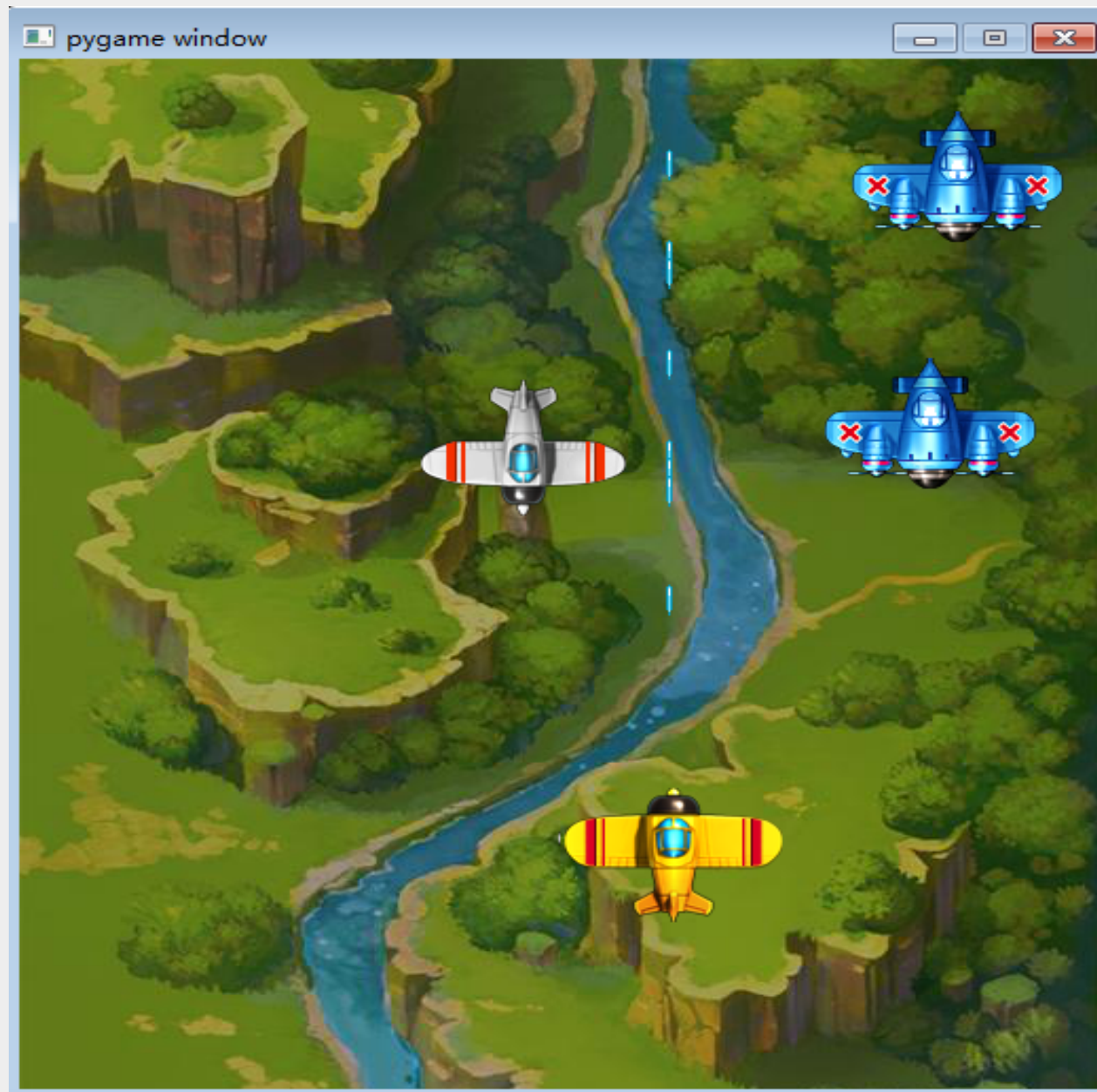
5. 实现子弹发射



6. 随机放置敌机



7. 实现子弹与敌机的碰撞检测



通过本阶段案例实战，我们锻炼了Python的基础语法，流程控制，函数的定义和调用及面向对象等技术。使我们的逻辑能力和代码编写能力都得到了提升。

- 跟着老师自己动手练一练
- 作业：在老师的代码上完成敌机发射子弹，与玩家的碰撞检测处理。

EDU

CSDN学院 IT实战派

