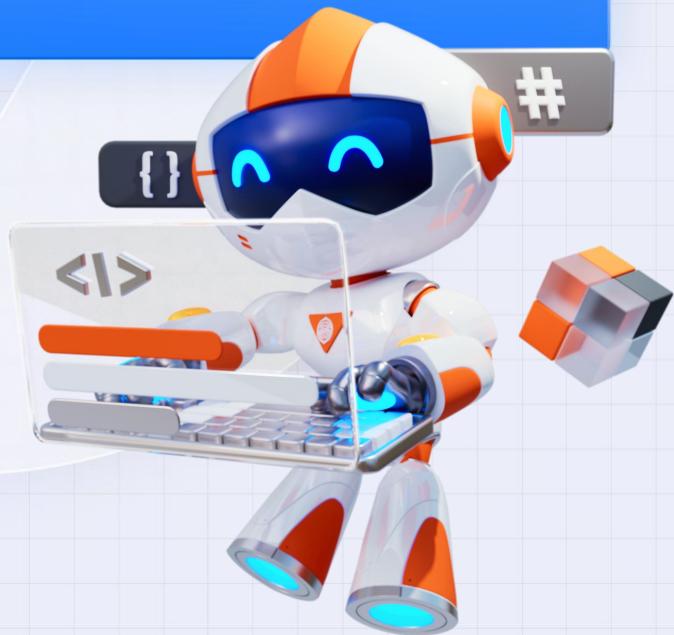


L12-2 | 探秘银科山

模块43：捕蛋达人

模块44：模拟射击



ANALYTICAL

INTELLECTUALLY CURIOUS

CREATIVE



项目内容

➊ 项目内容

捕蛋达人

模拟射击

单词卡

mouse:鼠标

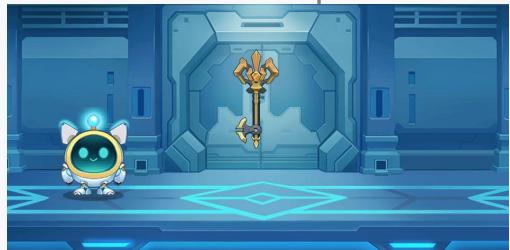
down:向下

up:向上





捕蛋达人



第一步：初始化界面

设置窗口

添加背景

添加角色

第二步：实现功能

移动能量蛋

点击鼠标钥匙移动

捕蛋吸取能量



鼠标控制钥匙移动

概念讲解

`on_mouse_down()`



鼠标按下时执行

`on_mouse_up()`



鼠标松开时执行

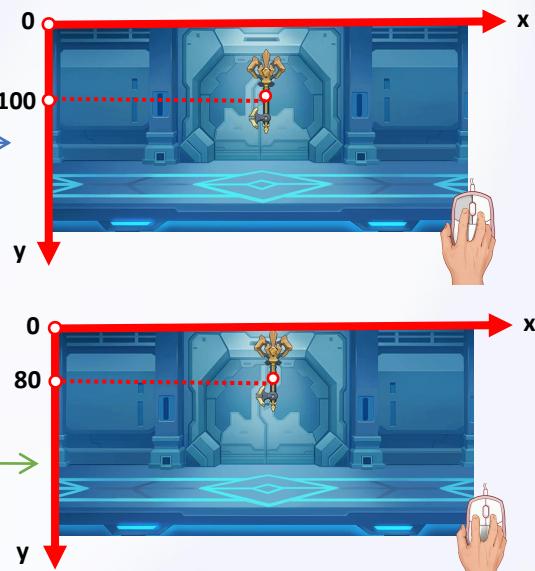


代码示例

```
key = Actor('正常')
key.x = 400
key.y = 80
def draw():
    key.draw()
def on_mouse_down():
    key.y = 100
def on_mouse_up():
    key.y = 80
```

鼠标按下
钥匙下移

鼠标松开
钥匙回到原位





捕蛋吸取能量

colliderect()函数

判断两个角色是否碰撞并返回检测结果。



格式：`a.colliderect(b)`

角色造型切换

要切换角色的造型，我们只需要更换角色的图片。



格式：`角色名.image = 图片名`



代码示例

```
key = Actor('正常')
egg = Actor('有能量')

def draw():
    key.draw()
    egg.draw()

def on_mouse_down():
    <-- if key.colliderect(egg):
        key.image = '充能'
        egg.image = '无能量'
```

检测角色key和角色egg有无碰撞

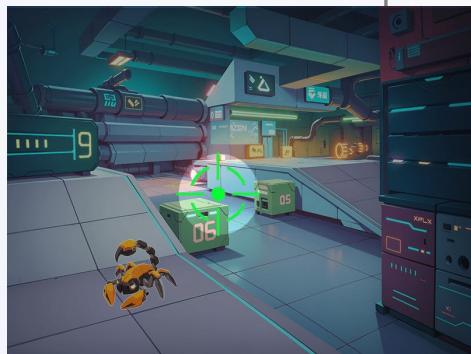
注：两个角色名可互换



角色造型切换



模拟射击



初始化界面

设置窗口、背景、角色

实现功能

鼠标控制准星射击

准星击中bug虫



模拟射击



代码示例

```
def on_mouse_down(pos):  
    aim.image = '射击'  
    aim.pos = pos  
    if enemy.colliderect(aim):  
        enemy.image = '敌人击中'  
        music.play_once('shoot')  
    else:  
        music.play_once('no')
```

跟随鼠标移动

参数pos代表鼠标当前的坐标，把准星的坐标设置为鼠标的坐标，可实现准星随着鼠标移动而移动的效果。

播放音乐

music.play_once()函数可以播放一次音乐。



格式：music.play_once('文件名.mp3')

或者

music.play_once('文件名')



项目日志

