



My First GShop

เนื่องด้วยที่ว่าผมสร้างเกมส์นี้ขึ้นมาเป็นเกมส์แรกและเป็นเกมส์ขาย ผมเลยตั้งชื่อว่า **My First GShop** และ ผมได้แรงบันดาลใจมาจาก เกมส์เถ้าแก่น้อยที่ผมเล่นมาในสมัยเด็ก และ ผมรู้สึกอยากลองทำเกมส์ที่คล้ายกับเกมส์ **stardew valley** ผมเลยอยากลองทำเกมส์ที่มีกราฟฟิคคล้ายกับเกมส์ **stardew valley** และมีระบบการเล่นแบบซื้อขายของแบบเกมส์เถ้าแก่น้อย



รูปเกมส์ stardew valley



เกมส์ เถ้าแก่น้อย

วิธีเล่น

สามารถสั่งซื้อสินค้าเพิ่มได้นี้

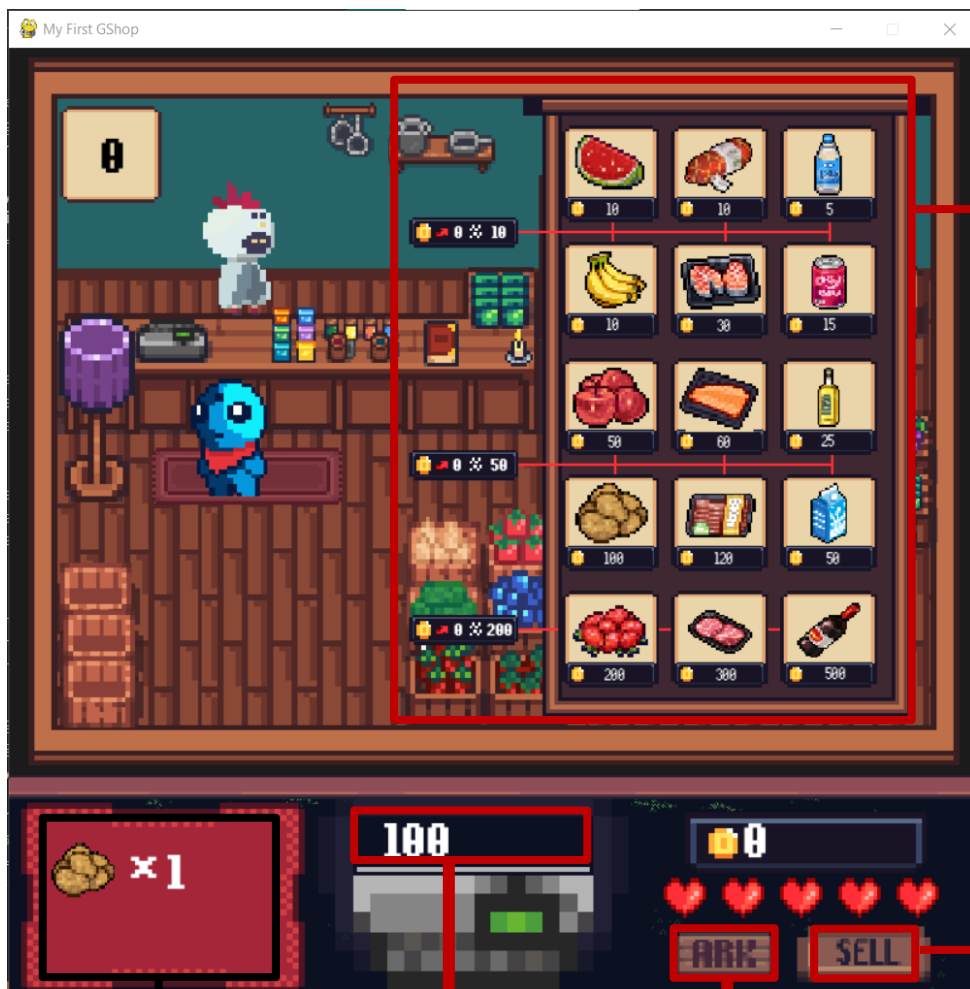
คะแนนที่ได้รับอยู่ใน ณ ขณะนั้น

จุดรับ Order สินค้า (กด space เพื่อรับ)



เงินที่มีอยู่ในตอนนี้ และสามารถนำไปซื้อของเพิ่มในคลังได้

พลังชีวิต จะลดทุกครั้งเมื่อลูกค้าไม่พอใจ (โปรดอย่าทำให้ลูกค้าไม่พอใจ)



ตารางบอกราคาสินค้าต่างๆ โดย
ที่จะมีค่าของกำไรต่อชิ้น ที่ได้อยู่
ทางฝั่งซ้ายของตาราง

กดปุ่ม เพื่อยืนยันการขาย หากราคา
มากเกินไปที่ลูกค้าต้องการคุณจะ
เสียหัวใจไป 1 ดวง หาก เป็นราคาที่
ลูกค้าที่ลูกค้าพอใจ เงินจะเพิ่มตาม
จำนวนที่กำหนดไว้

สินค้าที่ลูกค้าต้องการ
ที่จะซื้อ

พิมพ์เพื่อกำหนดราคา
ที่ต้องการลงไป

กดปุ่ม เพื่อตรวจสอบราคาว่าลูกค้า
พอใจหรือไม่ สามารถตรวจสอบได้
จากรูปอารมณ์ที่อยู่บนหัวลูกค้า (จะ
ขึ้นมาในระยะเวลาลักพัก โปรดตั้งใจ
สังเกต)

เกมส์นี้จะจบเมื่อ

- หัวใจหมด เกมส์จะ OVER ทันที
- เมื่อหาเงินได้ครบจำนวน 1000 G
- เงินเหลือ 0 และ ไม่มีสินค้าเหลืออยู่ในคลัง

คะแนนสูงสุดขึ้นอยู่กับว่า ใครจบเกมส์โดยที่ขายของให้ลูกค้าน้อยกว่า จะเป็น HIGH SCORE

เพราะว่า ผู้เล่นคนนั้นสามารถจบเกมส์ได้เร็วกว่า และยัง แสดงว่าผู้เล่นคนนั้นทำกำไรได้มากกว่าในเวลาที่สั้นกว่า(โดยวัด
จากจำนวนลูกค้า)

อธิบายโค้ด

โค้ดโดยส่วนใหญ่จะเป็นการเรียกใช้ฟังก์ชันส่วนใหญ่เนื่องจากมี การเรียกใช้ object Button จำนวนมาก

ทำให้มีการเขียนคล้าย ๆ กันเยอะมากและถ้าหากต้องการดูโค้ดให้มากกว่านี้ สามารถดูใน ไฟล์ได้เลยครับ

```
class Button(): #ใช้สร้างปุ่มกดต่างๆ
    def __init__(self, x, y, image, goods_type , add_type): # (จุด x , จุด y, ใช้รูปภาพอะไร , ชนิด, ชนิดที่ 2,)
        self.image = image # กำหนดรูปภาพ
        self.rect = self.image.get_rect() # กำหนด hit block
        self.rect.topleft = (x, y) # กำหนดจุด x y
        # กำหนดขนาดรูปภาพ
        self.size = (30,30) #
        if add_type == "Exit":
            self.size = (105,50)
        if add_type == "Exit_menu":
            self.size = (230,76)
        if add_type == "Ark":
            self.size = (80,38)
        if add_type == "Sell":
            self.size = (110,46)

        self.goods_type = goods_type # กำหนดชนิด
        self.add_type = add_type # กำหนดชนิด

    def _Show_(self): # แสดงรูปภาพ
        screen.blit(self.image, (self.rect.x ,self.rect.y))
```

```
253     def _is_hovered(self): # ตรวจสอบการชี้ของ เมาส์ว่าเลือกอยู่หรือไม่
254         mouse_pos = pygame.mouse.get_pos()
255         mouse_x = mouse_pos[0]
256         mouse_y = mouse_pos[1]
257
258         button_width = self.size[0] # button width ขนาดความกว้าง
259         button_height = self.size[1] # button height ขนาดความสูง
260         button_x1 = self.rect.topleft[0] # button x1 จุดกำหนดแกน x
261         button_x2 = button_x1 + button_width # button x2
262         button_y1 = self.rect.topleft[1] # button y1 จุดกำหนดแกน y
263         button_y2 = button_y1 + button_height # button y2
264
265         in_x_bound = (button_x1 <= mouse_x <= button_x2)
266         in_y_bound = (button_y1 <= mouse_y <= button_y2)
267
268         return in_x_bound and in_y_bound
269
270     def draw(self,event): # ใช้สร้างเงื่อนไขเมื่อกดโดนปุ่ม
271         global money
272         global melon
273         global banana
274         global apple
275         global potato
276         global stawberry
277
```

```
290  ∨    if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and self._is_hovered() :
291
292      # เมื่อกดจะเกิดการทำงานต่างๆ (ลบสินค้า,เพิ่มสินค้า,ออก)
293      # ผลไม้
294  ∨    if self.goods_type == "melon":
295  ∨        if self.add_type == "add" and money >= 10:
296            melon += 1
297            money -= 10
298  ∨        elif self.add_type == "del" and melon > 0:
299            melon -= 1
300            money += 10
301
302  ∨    elif self.goods_type == "banana":
303  ∨        if self.add_type == "add" and money >= 10:
304            banana += 1
305            money -= 10
306  ∨        elif self.add_type == "del" and banana > 0:
307            banana -= 1
308            money += 10
309
310  ∨    elif self.goods_type == "apple":
311  ∨        if self.add_type == "add" and money >= 50:
312            apple += 1
313            money -= 50
314  ∨        elif self.add_type == "del" and apple > 0:
315            apple -= 1
316            money += 50
317
```

Object Player(): ไว้สร้างตัวละครและแสดงการเคลื่อนไหวต่างๆ

```
class Player(object): #ตัวละครของเรา
    def __init__(self, x, y, width, height):
        self.x = x
        self.y = y
        self.width = width
        self.height = height
        self.velocity = 5
        self.left = False
        self.right = False
        self.walkCount = 0

    def draw(self, win):
        if self.walkCount + 1 >= 30:
            self.walkCount = 0

        if self.left:
            win.blit(walkLeft[self.walkCount // 3], (self.x, self.y))
            self.walkCount += 1
        elif self.right:
            win.blit(walkRight[self.walkCount // 3], (self.x, self.y))
            self.walkCount += 1

        else:
            win.blit(character, (self.x, self.y))
```

Object Customer(): ไว้สร้างตัวละครลูกค้า และแสดงการเคลื่อนไหวต่างๆ รวมถึงกำหนดการเดินของลูกค้าด้วย

```
441 class Customer (object): # ตัวละครลูกค้า
442     def __init__(self, x, y, width, height):
443         self.x = x # กำหนดแกน x
444         self.y = y # กำหนดแกน y
445         self.width = width # กำหนดขนาดความกว้าง
446         self.height = height # กำหนดขนาดความสูง
447         self.velocity = 10
448         # กำหนดการเดิน ซ้าย หรือ ขวา
449         self.left = False
450         self.right = False
451         self.walkCount = 0
452     def draw(self, win):
453         global Walk
454         # ตรวจสอบว่าเป็นตัวละครใด
455         if Monster == pink:
456             Walk = PinkLeft
457         if Monster == blue:
458             Walk = blueLeft
459         if Monster == whith:
460             Walk = whithLeft
461         # แสดงอนิเมชันการเดินของลูกค้า
462         if self.walkCount + 1 >= 18:
463             self.walkCount = 0
464         if self.left:
465             win.blit(Walk[self.walkCount // 3], (self.x, self.y))
466             self.walkCount += 1
467
468         else:
469             win.blit(Monster, (self.x, self.y))
470
```

```
def move(self): #การเดินของ customer
    # แบ่งเป็น stat เพื่อให้เข้าใจง่ายว่าอยู่ใน stat ไหน อธิบายเพิ่มใน whith1 loop
    if stat == 1 :
        self.left = True
        self.x -= self.velocity
    elif stat == 2:
        self.left = True
        self.y -= self.velocity
    elif stat == 3:
        self.left = True
        self.y += self.velocity
    elif stat == 4:
        self.left = True
        self.x -= self.velocity
    elif stat == 5:
        self.left = True
        self.y += self.velocity
```

ฟังก์ชันนี้ไว้แสดงรูปภาพสินค้าต่างๆ ขณะเรารับ Order ลูกค้า

```
def Cus_choose(): #สร้างรูปภาพสินค้าตอนคิดเงิน
    # ดึงค่าตัวแปร จาก global
    global Ran_goods1
    global Ran_goods2
    global money

    global melon
    global banana
    global apple
    global potato
    global stawberry

    global sausage
    global fish
    global selmon
    global bacon
    global cow

    global water
    global cola
    global oil
    global milk
    global wine
    # สร้างภาพสินค้าที่ 1 ขึ้นมา
    if Ran_Stock == melon_img:
        screen.blit(melon_img, (25, 640))
    elif Ran_Stock == banana_img:
        screen.blit(banana_img, (25, 640))
    elif Ran_Stock == apple_img:
        screen.blit(apple_img, (25, 640))
    elif Ran_Stock == potato_img:
        screen.blit(potato_img, (25, 640))
    elif Ran_Stock == stawberry_img:
```

```
550     if len(InStock) > 1 : # ถ้าหากมีสินค้าในคลังมากกว่า 1 จะแสดงเพิ่ม
551         if Ran_Stock2 == melon_img:
552             screen.blit(melon_img, (25, 690))
553         elif Ran_Stock2 == banana_img:
554             screen.blit(banana_img, (25, 690))
555         elif Ran_Stock2 == apple_img:
556             screen.blit(apple_img, (25, 690))
557         elif Ran_Stock2 == potato_img:
558             screen.blit(potato_img, (25, 690))
559         elif Ran_Stock2 == stawberry_img:
560             screen.blit(stawberry_img, (25, 690))
561
562         elif Ran_Stock2 == sausage_img:
563             screen.blit(sausage_img, (25, 690))
564         elif Ran_Stock2 == fish_img:
565             screen.blit(fish_img, (25, 690))
566         elif Ran_Stock2 == selmon_img:
567             screen.blit(selmon_img, (25, 690))
568         elif Ran_Stock2 == bacon_img:
569             screen.blit(bacon_img, (25, 690))
570         elif Ran_Stock2 == cow_img:
571             screen.blit(cow_img, (25, 690))
572
573         elif Ran_Stock2 == water_img:
574             screen.blit(water_img, (25, 690))
575         elif Ran_Stock2 == cola_img:
576             screen.blit(cola_img, (25, 690))
577         elif Ran_Stock2 == oil_img:
578             screen.blit(oil_img, (25, 690))
579         elif Ran_Stock2 == milk_img:
580             screen.blit(milk_img, (25, 690))
```


ฟังก์ชันนี้ไว้ทำการเพิ่มค่าเข้าไปใน list InStock เพื่อเพิ่มและลบ สินค้า ถ้าหากมีสินค้าจะเพิ่ม หากไม่มีจะทำการลบ

```
584 def ADD_INS(): #ตรวจสอบสินค้าว่าเหลืออะไรบ้าง
585     global InStock
586     # หากมีสินค้าเพิ่ม จะทำการเพิ่มตัวแปรไปยัง InStock
587     if melon > 0 :
588         if InStock.count(melon_img) == 0:
589             InStock.append(melon_img)
590     elif melon <= 0 :
591         if InStock.count(melon_img) > 0 :
592             InStock.remove(melon_img)
593     if banana > 0 :
594         if InStock.count(banana_img) == 0:
595             InStock.append(banana_img)
596     elif banana <= 0 :
597         if InStock.count(banana_img) > 0 :
598             InStock.remove(banana_img)
599     if apple > 0 :
600         if InStock.count(apple_img) == 0:
601             InStock.append(apple_img)
602     elif apple <= 0 :
603         if InStock.count(apple_img) > 0 :
604             InStock.remove(apple_img)
605     if potato > 0 :
606         if InStock.count(potato_img) == 0:
607             InStock.append(potato_img)
608     elif potato <= 0 :
609         if InStock.count(potato_img) > 0 :
610             InStock.remove(potato_img)
611     if stawberry > 0 :
```

ใช้สำหรับการคำนวณ โดยที่ Ran_Stock เป็นค่าที่สุ่มมาแล้ว และถ้าหากตรงกับสินค้าใดจะทำการ สุ่มค่าจากจำนวนทั้งหมดของสินค้านั้นๆ แล้วนำมาคูณเข้ากับ ราคาสินค้า+สุ่มจำนวนจาก Profit ต่างๆขึ้นอยู่กับProfitอะไร แล้วนำมาเก็บค่าในตัวแปร All_price เพื่อนำไปใช้ในการคำนวณใน main loop

```
680 def Cal_price(): #คำนวณราคาต่างๆ
```

```
707 # ทำการสุ่มราคาและบวกเข้ากับราคาเริ่มต้น หลังจากนั้นคูณเข้ากับจำนวนสุ่ม
708 if Ran_Stock == melon_img:
709     Ran_goods1 = random.randint(1, melon)
710     All_price = Ran_goods1 * (melon_price + random.choice(Profit1))
711 elif Ran_Stock == banana_img:
712     Ran_goods1 = random.randint(1, banana)
713     All_price = Ran_goods1 * (bacon_price + random.choice(Profit1))
714 elif Ran_Stock == apple_img:
715     Ran_goods1 = random.randint(1, apple)
716     All_price = Ran_goods1 * (apple_price + random.choice(Profit2))
717 elif Ran_Stock == potato_img:
718     Ran_goods1 = random.randint(1, potato)
719     All_price = Ran_goods1 * (potato_price + random.choice(Profit2))
720 elif Ran_Stock == stawberry_img:
721     Ran_goods1 = random.randint(1, stawberry)
722     All_price = Ran_goods1 * (stawberry_price + random.choice(Profit3))
723
724 elif Ran_Stock == sausage_img:
725     Ran_goods1 = random.randint(1, sausage)
726     All_price = Ran_goods1 * (sausage_price + random.choice(Profit1))
727 elif Ran_Stock == fish_img:
728     Ran_goods1 = random.randint(1, fish)
729     All_price = Ran_goods1 * (fish_price + random.choice(Profit1))
730 elif Ran_Stock == selmon_img:
731     Ran_goods1 = random.randint(1, selmon)
732     All_price = Ran_goods1 * (selmon_price + random.choice(Profit2))
733 elif Ran_Stock == bacon_img:
734     Ran_goods1 = random.randint(1, bacon)
735     All_price = Ran_goods1 * (bacon_price + random.choice(Profit2))
736 elif Ran_Stock == cow_img:
737     Ran_goods1 = random.randint(1, cow)
738     All_price = Ran_goods1 * (cow_price + random.choice(Profit3))
739
740 elif Ran_Stock == water_img:
```

```

759 ✓ if len(InStock) > 1 : # หากมีสินค้ามากกว่าหนึ่ง
760     Ran_Stock2 = random.choice(InStock)
761 ✓ if Ran_Stock == Ran_Stock2: # หากสุ่มได้ค่าเดียวกัน จะทำการสุ่มใหม่จนกว่าจะเจอค่าที่ไม่ซ้ำ
762     while Nomore:
763         Ran_Stock2 = random.choice(InStock)
764 ✓ if Ran_Stock != Ran_Stock2:
765     if Ran_Stock2 == melon_img and Ran_Stock != Ran_Stock2:
766         Ran_goods2 = random.randint(1, melon)
767         All_price2 = Ran_goods2 * (melon_price + random.choice(Profit1))
768 ✓ elif Ran_Stock2 == banana_img and Ran_Stock != Ran_Stock2:
769         Ran_goods2 = random.randint(1, banana)
770         All_price2 = Ran_goods2 * (banana_price + random.choice(Profit1))
771 ✓ elif Ran_Stock2 == apple_img and Ran_Stock != Ran_Stock2:
772         Ran_goods2 = random.randint(1, apple)
773         All_price2 = Ran_goods2 * (apple_price + random.choice(Profit2))
774 ✓ elif Ran_Stock2 == potato_img and Ran_Stock != Ran_Stock2:
775         Ran_goods2 = random.randint(1, potato)
776         All_price2 = Ran_goods2 * (potato_price + random.choice(Profit2))
777 ✓ elif Ran_Stock2 == stawberry_img and Ran_Stock != Ran_Stock2:
778         Ran_goods2 = random.randint(1, stawberry)
779         All_price2 = Ran_goods2 * (stawberry_price + random.choice(Profit3))
780
781
782 ✓ elif Ran_Stock2 == sausage_img and Ran_Stock != Ran_Stock2:
783     Ran_goods2 = random.randint(1, sausage)
784     All_price2 = Ran_goods2 * (sausage_price + random.choice(Profit1))
785 ✓ elif Ran_Stock2 == fish_img and Ran_Stock != Ran_Stock2:

```

```

859     All_price2 = Ran_goods2 * (milk_price + random.choice(Profit2))
860     elif Ran_Stock2 == wine_img and Ran_Stock != Ran_Stock2:
861         Ran_goods2 = random.randint(1, wine)
862         All_price2 = Ran_goods2 * (wine_price + random.choice(Profit3))
863
864 Profit_add += All_price # ทำการเพิ่มค่าสินค้า แรก เขาไปยัง Profit
865
866 if len(InStock) > 1 :
867     Profit_add += All_price2 # ทำการเพิ่มค่าสินค้า สอง เขาไปยัง Profit
868 print(str(Profit_add))

```

Def minus_goods() ฟังก์ชันนี้จะทำการลบสินค้า ตามจำนวนที่ขายไป โดยการ ลบออกตามตัวแปร Ran_goods

```
870 ✓ def minus_goods(): # ลบสินค้าที่อยู่ในคลัง
871     # ฟังก์ชัน นี้จะลบตามจำนวน ค่าที่ Ran_stock มีอยู่
872     global Profit_add
873     global All_price
874     global All_price2
875     global Ran_Stock
876     global Ran_Stock2
877     global Ran_goods1
878     global Ran_goods2
879     global money
```

```
898     if Ran_Stock == melon_img:
899         melon -= Ran_goods1
900     elif Ran_Stock == banana_img:
901         banana -= Ran_goods1
902     elif Ran_Stock == apple_img:
903         apple -= Ran_goods1
904     elif Ran_Stock == potato_img:
905         potato -= Ran_goods1
906     elif Ran_Stock == stawberry_img:
907         stawberry -= Ran_goods1
908
909     elif Ran_Stock == sausage_img:
910         sausage -= Ran_goods1
911     elif Ran_Stock == fish_img:
912         fish -= Ran_goods1
913     elif Ran_Stock == selmon_img:
914         selmon -= Ran_goods1
915     elif Ran_Stock == bacon_img:
916         bacon -= Ran_goods1
917     elif Ran_Stock == cow_img:
918         cow -= Ran_goods1
919
920     elif Ran_Stock == water_img:
921         water -= Ran_goods1
922     elif Ran_Stock == cola_img:
923         cola -= Ran_goods1
924     elif Ran_Stock == oil_img:
925         oil -= Ran_goods1
926     elif Ran_Stock == milk_img:
927         milk -= Ran_goods1
928     elif Ran_Stock == wine_img:
929         wine -= Ran_goods1
930
931     # ล้าง
932 ✓ if len(InStock) > 1:
933     if Ran_Stock2 == melon_img:
```

Def __Show_sell ฟังก์ชันนี้ไว้แสดง ตัวละครและภาพต่างๆ ขณะอยู่ใน loop การซื้อขาย

```
966 def __Show_sell(): # แสดงภาพหน้าจอดอนขายของ
967     man.draw(screen)
968     Cut.draw(screen)
969     screen.blit(Show_price, (330, 40))
970     # แสดงข้อความบนหน้าจอ
971     screen.blit(font1.render(str(HIGH_score), True, BLACK), (75,75))
972     Button_Sell._Show_()
973
974     if Ark == 0: # ถ้าหากมี Ark ค่าไม่ตรง จะไม่แสดงรูป
975         Button_Ark._Show_()
976
```

Def But_sellandArk() ฟังก์ชันตรวจสอบสถานะของ ปุ่ม Ark

```
✓ def But_SellandArk(): #สถานะการกดปุ่ม Ark
    Button_Sell.draw(event) # ส่งค่า event ไปยัง class Button
✓     if Ark == 0: # ถ้าหากมี Ark ค่าไม่ตรง จะไม่ส่ง event
        Button_Ark.draw(event)
```

Def reload_s() ฟังก์ชันนี้ใช้แสดงจำนวนสินค้าว่ามีอยู่เท่าไรในคลัง และแสดงตอนเพิ่มสินค้า

```
982 def reload_s(): # แสดงจำนวนสินค้าบนหน้าจอ
983     # ผลไม้
984     # Bott()
985     screen.blit(font1.render(str(melon), True, BLACK), (130,72))
986     screen.blit(font1.render(str(banana), True, BLACK), (130,167))
987     screen.blit(font1.render(str(apple), True, BLACK), (130,262))
988     screen.blit(font1.render(str(potato), True, BLACK), (130,357))
989     screen.blit(font1.render(str(stawberry), True, BLACK), (130,452))
990     # เนื้อ
991     screen.blit(font1.render(str(sausage), True, BLACK), (370,72))
992     screen.blit(font1.render(str(fish), True, BLACK), (370,167))
993     screen.blit(font1.render(str(selmon), True, BLACK), (370,262))
994     screen.blit(font1.render(str(bacon), True, BLACK), (370,357))
995     screen.blit(font1.render(str(cow), True, BLACK), (370,452))
996     # น้ำ
997     screen.blit(font1.render(str(water), True, BLACK), (610,72))
998     screen.blit(font1.render(str(colas), True, BLACK), (610,167))
999     screen.blit(font1.render(str(oil), True, BLACK), (610,262))
1000     screen.blit(font1.render(str(milk), True, BLACK), (610,357))
1001     screen.blit(font1.render(str(wine), True, BLACK), (610,452))
1002     __show()
1003
1004     pygame.display.flip()
1005     pygame.display.update()
1006
```

Def __show() ฟังก์ชันนี้เรียกใช้OBJ ของ BUT ในการแสดงรูปภาพออกมา

```
1007  def __show(): # แสดงภาพสินค้าบนหน้าจอ
1008      #ผลไม้
1009      Button_top_melon._Show_()
1010      Button_down_melon._Show_()
1011
1012      Button_top_banana._Show_()
1013      Button_down_banana._Show_()
1014
1015      Button_top_apple._Show_()
1016      Button_down_apple._Show_()
1017
1018      Button_top_potato._Show_()
1019      Button_down_potato._Show_()
1020
1021      Button_top_stawberry._Show_()
1022      Button_down_stawberry._Show_()
1023
1024      # เนื้อ
1025      Button_top_sausage._Show_()
1026      Button_down_sausage._Show_()
1027
1028      Button_top_fish._Show_()
1029      Button_down_fish._Show_()
1030
1031      Button_top_selmon._Show_()
1032      Button_down_selmon._Show_()
1033
1034      Button_top_bacon._Show_()
1035      Button_down_bacon._Show_()
1036
1037      Button_top_cow._Show_()
1038      Button_down_cow._Show_()
```

Def bott() ฟังก์ชันนี้จะทำการส่งค่าเข้าไปใน OBJ เพื่อทำการตรวจสอบว่ากดปุ่มใดๆ

```
1059 def Bott(): # ตรวจสอบการกดใช้งาน ของการเพิ่มสินค้า
1060     # ผลไม้
1061
1062     Button_top_melon.draw(event)
1063     Button_down_melon.draw(event)
1064
1065     Button_top_banana.draw(event)
1066     Button_down_banana.draw(event)
1067
1068     Button_top_apple.draw(event)
1069     Button_down_apple.draw(event)
1070
1071     Button_top_potato.draw(event)
1072     Button_down_potato.draw(event)
1073
1074     Button_top_stawberry.draw(event)
1075     Button_down_stawberry.draw(event)
1076
1077
1078
1079
1080     # เนื้อ
1081
1082     Button_top_sausage.draw(event)
1083     Button_down_sausage.draw(event)
1084
1085     Button_top_fish.draw(event)
1086     Button_down_fish.draw(event)
1087
1088     Button_top_selmon.draw(event)
1089     Button_down_selmon.draw(event)
1090
1091     Button_top_bacon.draw(event)
1092     Button_down_bacon.draw(event)
```


Def set_zero() ใช้สำหรับเซ็ตเกมส์ใหม่อีกครั้งเมื่อจบเกมส์

```
1122 def set_zero(): # เซ็ตค่าเกมส์ใหม่ เมื่อเรียกใช้งาน
1123     global HIGH_score
1124     global money
1125     global melon
1126     global banana
1127     global apple
1128     global potato
1129     global stawberry
1130     global sausage
1131     global fish
1132     global selmon
1133     global bacon
1134     global cow
1135     global water
1136     global cola
1137     global oil
1138     global milk
1139     global wine
1140     global HP
1141     HP = 5
1142     HIGH_score = 0
1143     money = 100
1144     melon = 0
1145     banana = 0
1146     apple = 0
1147     potato = 0
1148     stawberry = 0
1149     sausage = 0
1150     fish = 0
1151     selmon = 0
1152     bacon = 0
1153     cow = 0
1154     water = 0
1155     cola = 0
1156     oil = 0
1157     milk = 0
1158     wine = 0
```

Def Key_mon() ใช้สำหรับรับค่าจากคีย์และส่งค่าไปให้ Number

```
1160 def Key_mon(): # การรับค่าจากคีย์บอร์ด
1161     global Number
1162     if len(Number) < 9 :
1163         if event.type == pygame.KEYDOWN:
1164             if event.key == pygame.K_0:
1165                 Number += event.unicode
1166             if event.key == pygame.K_1:
1167                 Number += event.unicode
1168             if event.key == pygame.K_2:
1169                 Number += event.unicode
1170             if event.key == pygame.K_3:
1171                 Number += event.unicode
1172             if event.key == pygame.K_4:
1173                 Number += event.unicode
1174             if event.key == pygame.K_5:
1175                 Number += event.unicode
1176             if event.key == pygame.K_6:
1177                 Number += event.unicode
1178             if event.key == pygame.K_7:
1179                 Number += event.unicode
1180             if event.key == pygame.K_8:
1181                 Number += event.unicode
1182             if event.key == pygame.K_9:
1183                 Number += event.unicode
1184
```

Def ReroadScreen() ฟังก์ชันนี้ใช้แสดงรูปต่าง ๆ ขึ้นมาบนจอ ในขณะที่เริ่มเกมส์แล้ว

```
1185 def ReroadScreen(): # อัปเดตจอตอนอยู่ในร้าน
1186     screen.blit(background, (0, 0))
1187     # วาดภาพตัวละคร โดยเรียกใช้ class cuttomer และ player
1188     man.draw(screen)
1189     Cut.draw(screen)
1190
1191     screen.blit(botground, (0, 600))
1192
1193     text = font1.render(Number, True, WHITE)
1194     screen.blit(text, (300,640))
1195     screen.blit(font1.render(str(money), True, WHITE), (605,640)) # แสดงค่าบนหน้าจอ
1196     screen.blit(font1.render(str(HIGH_score), True, BLACK), (75,75)) # แสดงค่าบนหน้าจอ
1197     # แสดงเลือดบนหน้าจอ โดยดูจาก HP ว่ามีค่าเท่าไร
1198     if HP == 5 :
1199         screen.blit(HP_5, (540,685))
1200     elif HP == 4 :
1201         screen.blit(HP_4, (540,685))
1202     elif HP == 3 :
1203         screen.blit(HP_3, (540,685))
1204     elif HP == 2 :
1205         screen.blit(HP_2, (540,685))
1206     elif HP == 1 :
1207         screen.blit(HP_1, (540,685))
1208     elif HP == 0 :
1209         screen.blit(HP_0, (540,685))
1210     pygame.display.flip()
1211     pygame.display.update()
```

Def Menu_reset() ฟังก์ชันนี้ใช้แสดงรูปต่าง ๆ ขึ้นมาบนจอ ในขณะที่อยู่บนจอMenuแล้ว

```
1213 def Menu_reset():# อัปเดตจอหน้า เมนู
1214     global score_int
1215     screen.blit(Menu_img, (0, 0))
1216     # แสดงปุ่มต่างๆ
1217     Button_Exit_menu._Show_()
1218     Button_Play_menu._Show_()
1219     Button_Show_menu._Show_()
1220
1221     for score in file1: # ดึงค่าจากไฟล์ .txt
1222         score_int = int(score)
1223     # ใช้ค่าที่ดึงมาจก .txt มาแสดงบนหน้าจอ
1224     nowtime = (f'BEST score IS {str(score_int)}')
1225     screen.blit(font1.render(nowtime, True, WHITE), (50,45))
1226
1227     NameGame = "My First GShop"
1228     screen.blit(font1.render(NameGame, True, WHITE), (460, 435))
1229     Mynameis = ("64015048 นาย ตะวัน มณีรัตน์ ")
1230     screen.blit(custom_font.render(Mynameis, True, WHITE), (460, 475))
1231     pygame.display.flip()
1232     pygame.display.update()
```

Def Show_HIGHSCORE() ฟังก์ชันนี้ใช้ทำการแสดงข้อความของ .txtออกมาเป็นแบบ font บนหน้าจอ

```
✓ def Show_HIGHSCORE(): # แสดง และ บันทึก คะแนน
    global score_int
    global file1
    ✓ for score in file1: # ดึงค่าจากไฟล์ .txt
        score_int = int(score)
        # ไขค่าที่ดึงมาจาก .txt มาแสดงบนหน้าจอ
    ✓ if HIGH_score <= score_int: # ถ้าหาก HIGH_score น้อยกว่า ค่าที่มีในไฟล์ แสดงข้อความ New score

        New_score = ("You New Score")
        nowtime = (f'You End with {str(HIGH_score)} customer')

        screen.blit(font1.render(New_score, True, BLACK), (270,390))
        screen.blit(font2.render(nowtime, True, BLACK), (290,440))

    ✓ if HIGH_score > score_int: # ถ้าหาก HIGH_score มากกว่า ค่าที่มีในไฟล์ จะแสดง score ในรอบนั้น และแสดง score สูงสุด
        nowtime = (f'You End with {str(HIGH_score)} customer')
        Lasttime = (f'But Best Sell is {str(score_int)} customer')
        Fighting = ("Fighting Next Time")
        screen.blit(font2.render(nowtime, True, BLACK), (280,400))
        screen.blit(font2.render(Lasttime, True, BLACK), (265,440))
        screen.blit(font2.render(Fighting, True, BLACK), (320,480))
```

```

# หลังจากนี้เป็นการกำหนดค่า ของปุ่มต่างๆ
#####

#####

# กำหนดค่าโดยใช้ Class Button ทั้งหมด
Button_Sell = Button(650, 725, But_Sell, "Sell", "Sell")
Button_Ark = Button(550, 730, But_Ark, "Ark", "Ark")

Button_top_melon = Button(220, 47, But_top, "melon", "add")
Button_down_melon = Button(220, 83, But_down, "melon", "del")

Button_top_banana = Button(220, 144, But_top, "banana", "add")
Button_down_banana = Button(220, 178, But_down, "banana", "del")

Button_top_apple = Button(220, 239, But_top, "apple", "add")
Button_down_apple = Button(220, 273, But_down, "apple", "del")

Button_top_potato = Button(220, 335, But_top, "potato", "add")
Button_down_potato = Button(220, 368, But_down, "potato", "del")

Button_top_stawberry = Button(220, 431, But_top, "stawberry", "add")
Button_down_stawberry = Button(220, 463, But_down, "stawberry", "del")

# เนื้อ
Button_top_sausage = Button(460, 47, But_top, "sausage", "add")
Button_down_sausage = Button(460, 83, But_down, "sausage", "del")

Button_top_fish = Button(460, 144, But_top, "fish", "add")
Button_down_fish = Button(460, 178, But_down, "fish", "del")

Button_top_selmon = Button(460, 239, But_top, "selmon", "add")
Button_down_selmon = Button(460, 273, But_down, "selmon", "del")

Button_top_bacon = Button(460, 335, But_top, "bacon", "add")
Button_down_bacon = Button(460, 368, But_down, "bacon", "del")

Button_top_cow = Button(460, 431, But_top, "cow", "add")
Button_down_cow = Button(460, 463, But_down, "cow", "del")

# น้ำ
Button_top_water = Button(700, 47, But_top, "water", "add")
Button_down_water = Button(700, 83, But_down, "water", "del")

Button_top_cola = Button(700, 144, But_top, "cola", "add")
Button_down_cola = Button(700, 178, But_down, "cola", "del")

Button_top_oil = Button(700, 239, But_top, "oil", "add")

```

```

Button_down_oil = Button(700, 273, But_down,"oil","del")

Button_top_milk = Button(700, 335, But_top,"milk","add")
Button_down_milk = Button(700, 368, But_down,"milk","del")

Button_top_wine = Button(700, 431, But_top,"wine","add")
Button_down_wine = Button(700, 463, But_down,"wine","del")

Button_Exit = Button(350, 515, But_Exit, "Exit", "Exit")

Button_Show_menu = Button(450, 595, But_Show_Menu, "Exit_menu", "Exit_menu")
Button_Play_menu = Button(330, 695, But_Play_Menu, "Exit_menu", "Exit_menu")
Button_Exit_menu = Button(570, 695, But_Exit_Menu, "Exit_menu", "Exit_menu")

Button_ReturnToMenu_menu = Button(290, 300, But_ReturnToMenu, "Exit_menu",
"Exit_menu")
Button_ReturnToMenu_menu2 = Button(50, 50, But_ReturnToMenu, "Exit_menu",
"Exit_menu")
Button_Over_menu = Button(200, 150, But_Over, "Exit_menu", "Exit_menu")
Button_Win_menu = Button(200, 150, But_Win, "Exit_menu", "Exit_menu")
#####
#####
# กำหนดค่าของ ตัวละคร
man = Player(150, 111, 64, 64)
Cut = Customer(1000, 400, 64, 64)
# สถานะของ loop ต่างๆ
running = False
stat = 1 # สถานะ ของการเดินลูกกอล์ฟ
RanDow = True
Nomore = True

How = True
Menu = True
Lose = True
Win = True

```

ส่วนของ Menu loop จะเป็นการเรียกใช้ฟังก์ชัน Menu_reset() เพื่อโหลดภาพแสดงบนหน้าจอและดึงค่าจาก ไฟล์ .txt ออกมาแสดง และมีการใช้ ปุ่ม 3 ปุ่ม คือ ปุ่ม play เพื่อเริ่มเล่น ปุ่ม how เพื่อแสดงวิธีการเล่น ปุ่ม exit เพื่อออกเกมส์

```
1336 # Main หลัก
1337 while Menu:
1338
1339     for event in pygame.event.get():
1340         if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and Button_Play_menu.is_hovered(): # เมื่อมีการกดปุ่ม จะเริ่มเกมส์
1341             if Button_Play_menu.goods_type == "Exit_menu":
1342                 running = True
1343                 Menu = False
1344
1345             while running:
1346                 clock.tick(30)
1347                 ADD_INS()
1348                 for event in pygame.event.get():
1349                     if event.type == pygame.QUIT:
1350                         running = False
1351
1352                     if event.type == pygame.KEYDOWN: # พิมพ์ตัวเลขลงบนเครื่องคิดเลข
1353                         if event.key == pygame.K_BACKSPACE:
1354                             Number = Number[:-1]
1355                             Key_mon()
1356
1357                 keys = pygame.key.get_pressed()
1358                 # การขยับของอีตบล้อด
1359                 if keys[pygame.K_LEFT] and YOU_HIT_ract.left > 40:
1360                     YOU_HIT_ract.x -= VELOCITY
1361                 if keys[pygame.K_RIGHT] and YOU_HIT_ract.right < 380:
1362                     YOU_HIT_ract.x += VELOCITY
1363
1364             elif YOU_HIT_ract.colliderect(BUY_HIT_ract): # เพิ่ม/ลด สินค้า
```

While run เริ่มเมื่อกด space และโดน hit block โดยใน loop จะใช้ฟังก์ชัน reload_s() ในการแสดงภาพต่างๆ ขึ้นมาบนหน้าจอ และฟังก์ชัน Bott() ในการเรียกใช้เพิ่มหรือลดสินค้า

```
1367 #####
1368 #ส่วนนี้เพิ่มสินค้าลดสินค้า
1369 #####
1370 if keys[pygame.K_SPACE]: #เมื่อกด space จะทำให้ loop run ทำงาน
1371     run = True
1372     while run:
1373         clock.tick(20)
1374         # ดึงภาพออกมาแสดง + ข้อความ
1375         screen.blit(background, (0, 0))
1376         screen.blit(background_BUY, (0, 0))
1377         screen.blit(botground, (0, 600))
1378         screen.blit(font1.render(str(money), True, WHITE), (605, 645))
1379
1380         for event in pygame.event.get():
1381             Bott()
1382             if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and Button_Exit.is_hovered(): # เมื่อกด loop จะหยุดทำงาน
1383                 if Button_Exit.goods_type == "Exit":
1384                     run = False
1385                     print("1")
1386
1387         reload_s()
1388     #####
```

การคำนวณจะเริ่มเมื่อโดนอิตบล็อคของเครื่องคิดเงิน และลูกค้าอยู่ใน stat = 10 จากนั้นสุ่มค่าจาก InStock ให้ Ran_stock เก็บไว้ แล้วเรียกใช้งานฟังก์ชัน Cal_price() ทำงาน เมื่อเสร็จ Randow loop จะทำงาน

```
1397     if YOU_HIT ract.colliderect(ORDER_HIT_ract): #เมื่อชนกับอิตบล็อค
1398         if len(InStock) > 0 :
1399             if (keys[pygame.K_SPACE] and stat == 10) and keys != keys[pygame.K_LEFT] : #เมื่อกด Spacebar พร้อมกับลูกค้ามีค่า stat=10 loop Randow จะทำงาน
1400                 man.right = False
1401                 man.left = False
1402                 man.walkCount = 0
1403
1404                 Ran_Stock = random.choice(InStock) #สุ่มค่าให้กับ Ran_Stock
1405
1406                 Cal_price() #เรียกใช้งานฟังก์ชัน
1407
1408                 Number = ""
1409                 #####
1410                 #                      เริ่มต้น loop คิดงาน
1411                 #####
1412                 while Randow : # การคิดคำนวณเงิน
1413                     # ดึงภาพออกมาแสดง + ข้อความ
1414                     screen.blit(background, (0, 0))
1415                     screen.blit(botground, (0, 600))
1416
1417                     text = font1.render(Number, True, WHITE)
1418                     screen.blit(text, (300,640))
1419                     x = font1.render("x", True, WHITE)
1420                     screen.blit(x, (100,665))
1421
1422                     # แสดงจำนวนสินค้า
1423                     Cus_goods1 = font1.render(str(Ran_goods1), True, WHITE)
1424                     screen.blit(Cus_goods1, (130,665))
1425                     if len(InStock) > 1 : #ถ้าหากมีสินค้ามากกว่า 2 ชิ้น
1426                         screen.blit(x, (100,715))
1427                         Cus_goods2 = font1.render(str(Ran_goods2), True, WHITE)
1428                         screen.blit(Cus_goods2, (130,715))
```

หลังจากเข้า loop จะทำการแสดงค่าต่างๆ ออกมาหน้าจอ เช่น ข้อความ รูปภาพ และใช้ Cus_choose() แสดงภาพออกมาบนหน้าจอด้วย key_mon ใช้รับข้อมูลจากคีย์บอร์ด และกำหนดสถานะของปุ่ม Ark โดยเมื่อกดแล้ว ปุ่ม Ark จะหายไป

```
1430
1431     screen.blit(font1.render(str(money), True, WHITE), (605,640))
1432
1433     # แสดงสถานะเลือด ตามค่า HP
1434     if HP == 5 :
1435         screen.blit(HP_5, (540,685))
1436     elif HP == 4 :
1437         screen.blit(HP_4, (540,685))
1438     elif HP == 3 :
1439         screen.blit(HP_3, (540,685))
1440     elif HP == 2 :
1441         screen.blit(HP_2, (540,685))
1442     elif HP == 1 :
1443         screen.blit(HP_1, (540,685))
1444     elif HP == 0 :
1445         screen.blit(HP_0, (540,685))
1446
1447     Cus_choose() # แสดงรูปออกมาบนหน้าจอ
1448
1449     for event in pygame.event.get():
1450         if event.type == pygame.QUIT:
1451             Randow = False
1452
1453         if event.type == pygame.KEYDOWN: # พิมพ์ตัวเลขบนจอ
1454             if event.key == pygame.K_BACKSPACE:
1455                 Number = Number[:-1]
1456             Key_mon()
1457
1458         # เมื่อกดปุ่ม Ark
1459         if Ark == 0 : # ถ้าหาก Ark มีค่าเท่าหนึ่ง
1460             if (event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and Button_Ark.is_hovered()) and len(Number) > 0: # จะกดปุ่มได้ก็ต่อเมื่อมีค่า Number หากไม่มีจะไม่แสดง
1461                 if Button_Ark.goods_type == "Ark" :
1462                     Ark = 1
1463                     # ตรวจสอบสถานะ หากมีค่าอยู่ใน ขอบเขต Profit_add จะเป็น Good ถ้าไม่เป็น Bad
1464                     if int(Number) > Profit_add:
1465                         Feel = "Bad"
```


เมื่อ loop เสร็จจะเช็คค่าใหม่

```
1466
1467         if int(Number) <= Profit_add:
1468             Feel = "Good"
1469
1470
1471         while Delay < 100: # สร้างdelay เพื่อแสดง
1472             # ตรวจสอบ สถานะ Feel ว่าเป็นอะไรและแสดงสถานะ
1473             if Feel == "Bad":
1474                 But_SellandArk() # สถานะ Ark
1475                 __Show_sell()# แสดงภาพหน้าจอดอนขายของ
1476                 screen.blit(ANGRY, (190,220))
1477             if Feel == "Good":
1478                 But_SellandArk() # สถานะ Ark
1479                 __Show_sell()# แสดงภาพหน้าจอดอนขายของ
1480                 screen.blit(GOOD, (190,220))
1481             pygame.display.flip()
1482             pygame.display.update()
1483
1484             Delay +=1
1485         # เช็คค่าเมื่อมี loop เสร็จ
1486         Ark = 1
1487         Feel = ""
1488         Delay = 0
1489
1490
1491     # เมื่อกดปุ่ม Sell
1492     if ((event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and Button_Sell._is_hovered()) and len(Number) > 0) :
1493         if Button_Sell.goods_type == "Sell" :
1494
1495             if int(Number) > Profit_add:
1496                 # ลดลดลง 1 เมื่อ ค่าเกินขอบเขต Profit_add ที่คำนวณมา และปรับ stat เป็น 5
1497                 HP -= 1
1498                 stat = 5
1499                 Feel = "Bad"
```

ตรวจสอบสถานะความชอบของลูกค้าโดยใช้ if ถ้าหาก ถูกใจจะทำการเพิ่มเงินตามจำนวนที่กำหนด และเปิดเสียงเงินดังขึ้นในบรรทัดที่ 1506 และลบสินค้าออกโดยใช้ minus_goods()

```
1500
1501         if int(Number) <= Profit_add:
1502             # หากอยู่ในขอบเขต
1503             Feel = "Good"
1504             money += int(Number) # เพิ่มเงินเข้าไปใน money
1505             HIGH_score += 1 # เพิ่ม คะแนนไป 1
1506             sound_sell.play() # เล่นเสียงเพลง
1507             minus_goods() # เรียกใช้ฟังก์ชัน เพื่อลบจำนวนสินค้าที่ขายออกไป
1508             stat = 5 # ปรับ stat ลูกค้า เป็น 5
1509
1510         while Delay < 100:# สร้างdelay เพื่อแสดง
1511             # ตรวจสอบ สถานะ Feel ว่าเป็นอะไรและแสดงสถานะ
1512             if Feel == "Bad":
1513                 But_SellandArk() # สถานะ Ark
1514                 __Show_sell() # แสดงภาพหน้าจอดอนขายของ
1515                 screen.blit(ANGRY, (190,220))
1516             if Feel == "Good":
1517                 But_SellandArk()# สถานะ Ark
1518                 __Show_sell() # แสดงภาพหน้าจอดอนขายของ
1519                 screen.blit(GOOD, (190,220))
1520             pygame.display.flip()
1521             pygame.display.update()
1522
1523             Delay +=1
1524             Randow = False# หยุด loop
1525             # เช็คค่าใหม่
1526             Delay = 0
1527             Feel = ""
1528             Number = "0"
1529
1530         But_SellandArk()# สถานะ Ark
1531         __Show_sell() # แสดงภาพหน้าจอดอนขายของ
1532
1533         pygame.display.flip()
1534         pygame.display.update()
```

บรรทัดที่ 1537 ถ้าหากไม่มีสินค้าลูกค้าจะเดินออกจากร้านไปเลย

และจะทำการตรวจสอบค่าจากคีย์บอร์ดเพื่อทำการเคลื่อนไหว

```
1535         #####
1536
1537         if len(InStock) < 1 and stat == 10: # สถานะการขยับการเดินของลูกค้า
1538             stat = 5
1539
1540         # เช็ดค้ำขึ้นมาใหม่
1541         Profit_add = 0
1542         Ark = 0
1543         Randow = True
1544
1545
1546         ReroadScreen()
1547         # การเดินของเรา
1548         if keys[pygame.K_LEFT] and man.x > 100 - man.width - man.velocity:
1549             man.x -= man.velocity
1550             man.left = True
1551             man.right = False
1552             character = pygame.image.load("img/character/png/stand/standL/standL1.png")
1553         elif keys[pygame.K_RIGHT] and man.x < 390 - man.width - man.velocity:
1554             man.x += man.velocity
1555             man.right = True
1556             man.left = False
1557             character = pygame.image.load("img/character/png/stand/standR/standR1.png")
1558         else:
1559             man.right = False
1560             man.left = False
1561             man.walkCount = 0
1562
1563
1564
```

ตรวจสอบและเช็คค่าการเดินให้กับ ลูกค้า

```
1565     # เช็คจำนวนรอบ ของลูกค้า
1566     if stat == 1: #เมื่อถึงจุดแรก
1567         Cut.move()
1568         if Cut.x == 470:
1569             stat = 2
1570     if stat == 2 : #เมื่อถึงหน้าตู้สินค้า
1571         Cut.move()
1572         if Cut.y == 150:
1573             stat = 3
1574     if stat == 3 : #ให้เดินถอยกลับมามุมที่กำหนด
1575         Cut.move()
1576         if Cut.y == 250:
1577             stat = 4
1578     if stat == 4 : #ให้เดินไปยังหน้าเครื่องคิดเงิน
1579         Cut.move()
1580         if Cut.x == 120:
1581             Cut.left = False
1582             stat = 10
1583     if stat == 5 : #ให้เดินออกจากร้าน
1584         Cut.move()
1585         if Cut.y == 700:
1586             stat = 6
1587     if stat == 6 : # เริ่มที่จุดเริ่มต้นใหม่
1588         Monster = random.choice(Cus) #สุ่มตัวละครใหม่
1589         Cut.x = 1000
1590         Cut.y = 400
1591         stat = 1
1592
1593         if money >= 1000: #จะชนะเมื่อเงินถึง 1000
1594             if HIGH_score <= score_int: #เช็คค่าถ้าหาก score น้อยกว่า ค่าเก่า
1595                 file2 = open('best_score.txt','w')
1596                 file2.write(str(HIGH_score))
1597                 file2.close()
1598         while Win:
```

ตรวจสอบ จำนวนเงิน ถ้าหากมีค่าถึงหรือเกินจะชนะเกมส์โดยทันที และแสดง score กับปุ่มกดกลับเมนู

และหากตรวจสอบแล้วคะแนนสูงสุดมีค่าน้อยกว่าค่าเก่าของ ไฟล์ .txt จะทำการบันทึกค่าใหม่ และทำการเช็คค่าใหม่

และถ้าหาก HP = 0 หรือ เงินหมดและสินค้าหมดก็จะแพ้ทันที และ แสดง score ออกมาบนหน้าจอ กับปุ่มกดกลับเมนู

```
1599         for event in pygame.event.get():
1600             print(event)
1601             if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and Button_ReturnToMenu_menu._is_hovered() : # กดเพื่อกลับหน้า menu
1602                 if Button_ReturnToMenu_menu.goods_type == "Exit_menu":
1603                     set_zero() # เช็คค่าใหม่ของเกมส์ใหม่ด้วยใช้ฟังก์ชัน
1604                     Menu = True
1605                     running = False
1606                     Win = False
1607
1608
1609
1610             Button_Win_menu._Show_()
1611             Button_ReturnToMenu_menu._Show_()
1612             Show_HIGHSCORE()
1613             pygame.display.flip()
1614             pygame.display.update()
1615             Win = True
1616
1617     elif (HP == 0) or (money == 0 and len(InStock) == 0) : # จะแพ้เมื่อ
1618         sound_over.play() #เล่นเสียงเพลง
1619         while Lose:
1620             for event in pygame.event.get():
1621                 print(event)
1622
1623                 if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and Button_ReturnToMenu_menu._is_hovered() : # กดเพื่อกลับหน้า menu
1624                     if Button_ReturnToMenu_menu.goods_type == "Exit_menu":
1625                         set_zero() # เช็คค่าใหม่ของเกมส์ใหม่ด้วยใช้ฟังก์ชัน
1626                         Menu = True
1627                         running = False
1628                         Lose = False
```

ส่วนล่างนี้จะเป็นรูปสุดท้ายของ Menu ข้างบน

```
1629
1630         Button_Over_menu._Show_()
1631         Button_ReturnToMenu_menu._Show_()
1632         pygame.display.flip()
1633         pygame.display.update()
1634         Lose = True
1635
1636     if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and Button_Show_menu.is_hovered() : #แสดงวิธีการเล่น
1637         if Button_Show_menu.goods_type == "Exit_menu":
1638             Menu = False
1639             while How:
1640                 for event in pygame.event.get():
1641                     if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and Button_ReturnToMenu_menu2.is_hovered() :# กดเพื่อกลับหน้า menu
1642                         if Button_ReturnToMenu_menu2.goods_type == "Exit_menu":
1643                             How = False
1644                             Menu = True
1645
1646                 screen.blit(How_to_play, (0, 0))
1647                 Button_ReturnToMenu_menu2._Show_()
1648                 pygame.display.flip()
1649                 pygame.display.update()
1650
1651     if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and Button_Exit_menu.is_hovered() : #กดเพื่อ ออกจากเกมส์
1652         if Button_Exit_menu.goods_type == "Exit_menu":
1653             Menu = False
1654             How = True
1655
1656     Menu_reset() #ทำการแสดงภาพโดยใช้ฟังก์ชัน
1657
1658 file1.close
1659 pygame.quit()
```