

Программирование на Python: графика

1. [Простые программы](#)
2. [Процедуры](#)
3. [Циклы](#)
4. [Штриховка](#)
5. [Закрашивание областей](#)
6. [Построение графиков функций](#)
7. [Анимация](#)
8. [Игры](#)

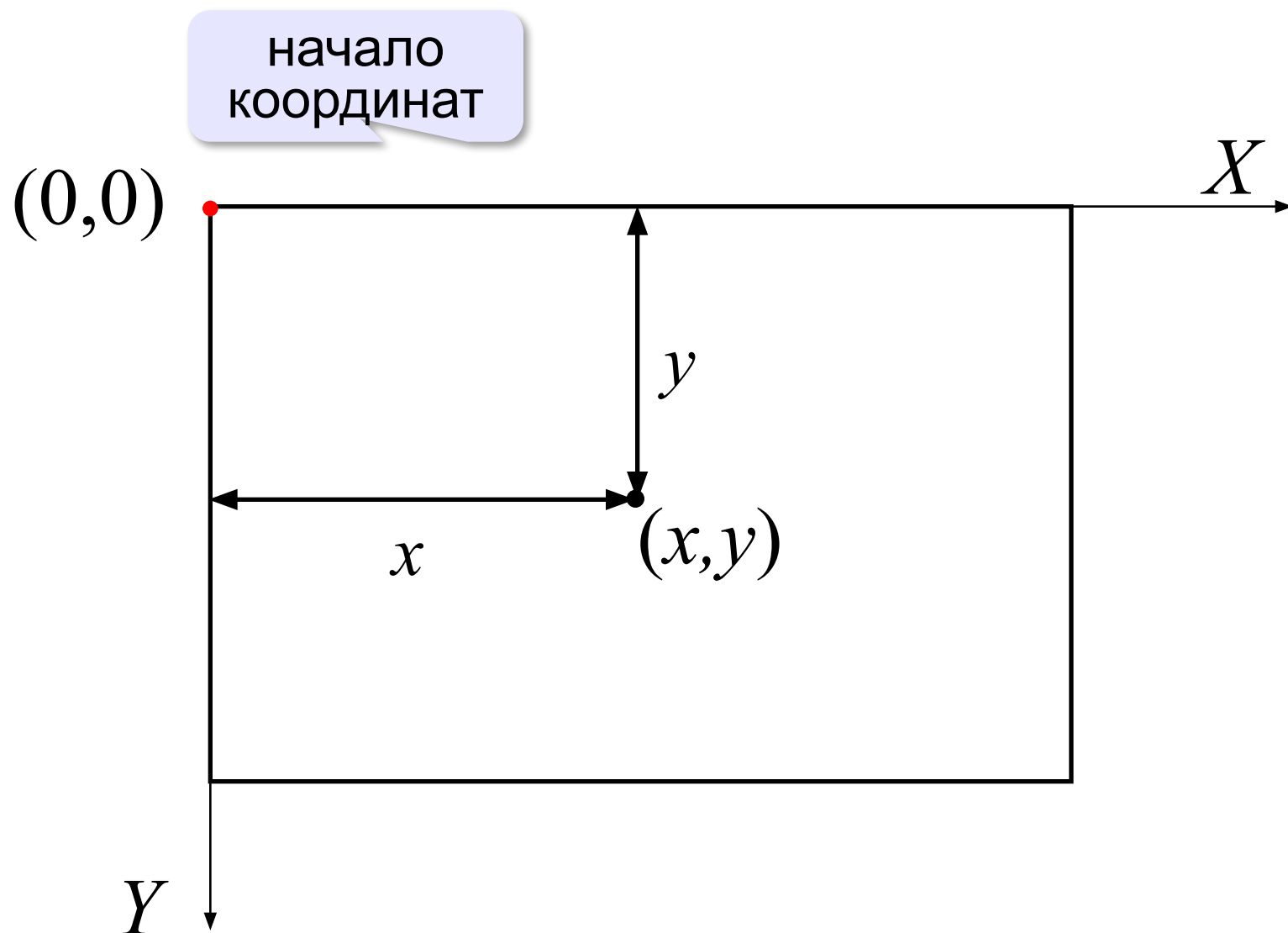
Модуль `graph.py`:

<http://kpolyakov.spb.ru/download/graph.py>

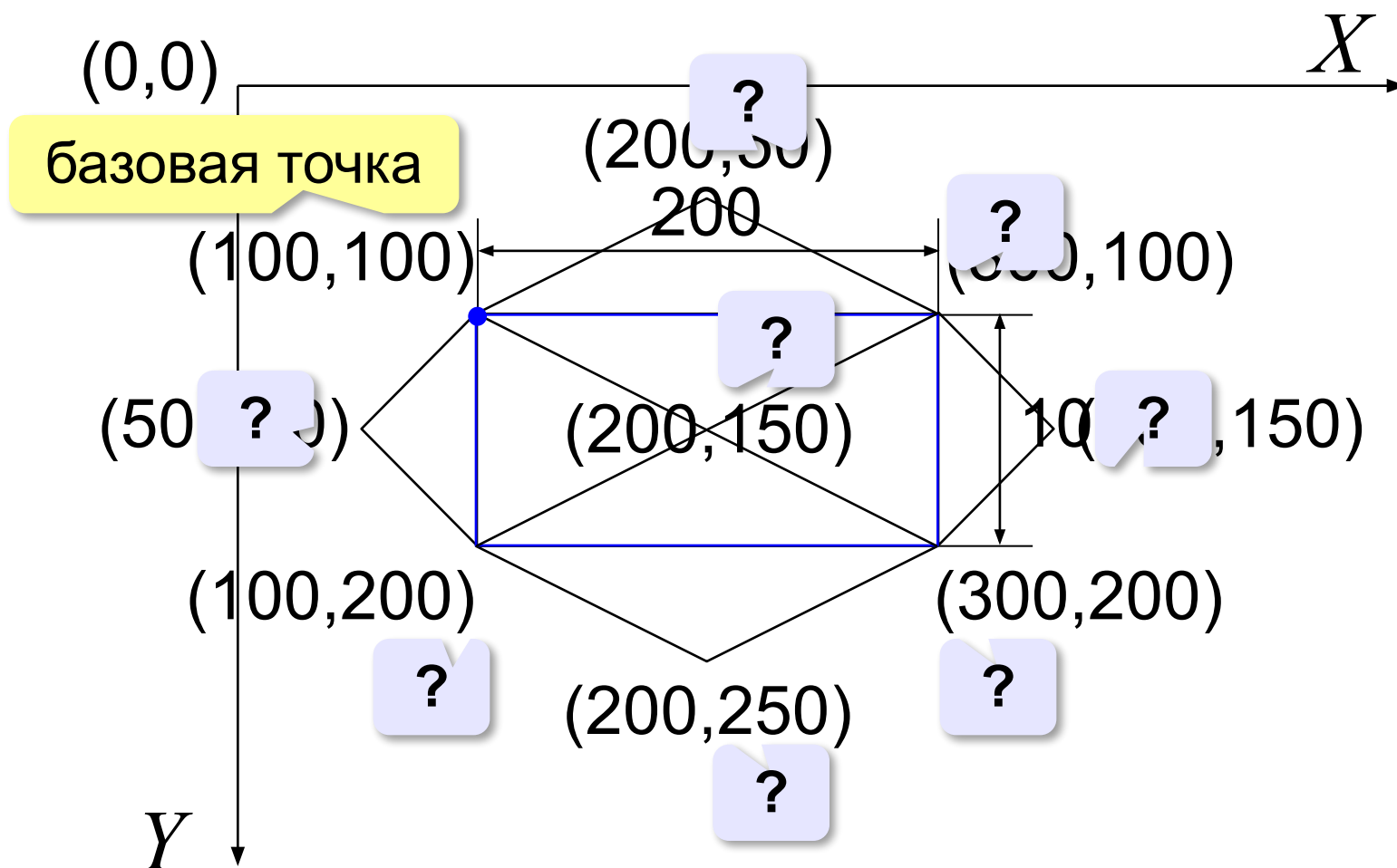
Программирование на Python: графика

1. Простые программы

Система координат



Определение координат



Управление цветом

Подключение графического модуля:

```
from graph import *
```

подключить все
функции модуля graph

Цвет линий:

```
penColor( "red" )
```

white, black, gray, navy, blue, cyan,
green, yellow, red, orange, brown, maroon,
violet, purple, ...

http://www.science.smith.edu/dftwiki/index.php/Color_Charts_for_TKinter

Толщина линий:

```
penSize( 2 )
```

Цвет заливки:

```
brushColor( "green" )
```

Управление цветом (RGB)

Цвет в формате RGB:

"yellow"

```
penColor ( 255 , 255 , 0 )
```

R(red)

0..255

G(green)

0..255

B(blue)

0..255

```
brushColor ( 255 , 0 , 255 )
```

"magenta"

```
penColor ( 0 , 255 , 255 )
```

"cyan"

```
brushColor ( 255 , 255 , 255 )
```


"white"

```
penColor ( 0 , 0 , 0 )
```

"black"

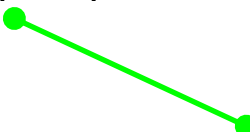
Примитивы (простейшие фигуры)

(x, y)



```
penColor(0, 0, 255)  
point(x, y)
```

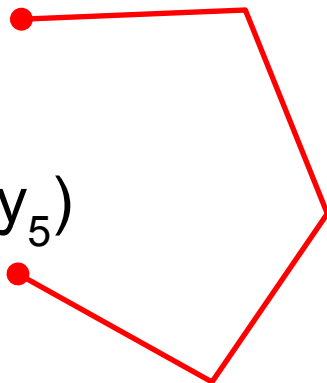
(x_1, y_1)



(x_2, y_2)

```
penColor(0, 255, 0)  
line(x1, y1, x2, y2)
```

(x_1, y_1)



(x_2, y_2)

(x_3, y_3)

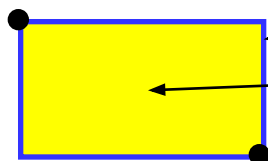
(x_4, y_4)

(x_5, y_5)

```
penColor(255, 0, 0)  
moveTo(x1, y1)  
lineTo(x2, y2)  
lineTo(x3, y3)  
lineTo(x4, y4)  
lineTo(x5, y5)
```

Примитивы (простейшие фигуры)

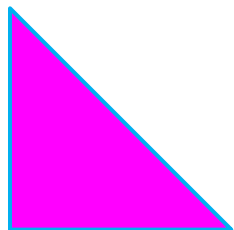
(10, 20)



(50, 40)

```
penColor("blue")  
brushColor("yellow")  
rectangle(10, 20, 50, 40)
```

(10, 10)

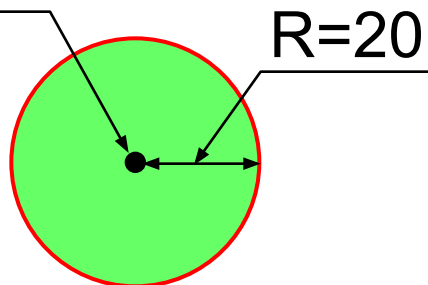


(10, 50)

(50, 50)

```
penColor("cyan")  
brushColor("magenta")  
polygon([ (10, 10), (50, 50),  
          (10, 50), (10, 10) ] )
```

(50, 30)

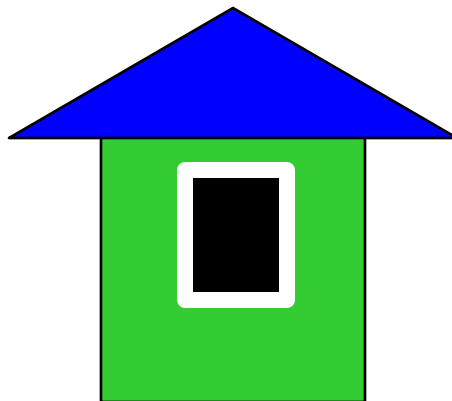


R=20

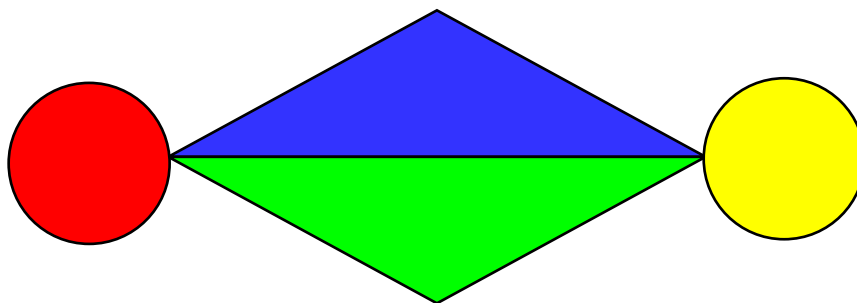
```
penColor("red")  
brushColor("green")  
circle(50, 30, 20)
```


Задачи

«3»: «ДОМИК»

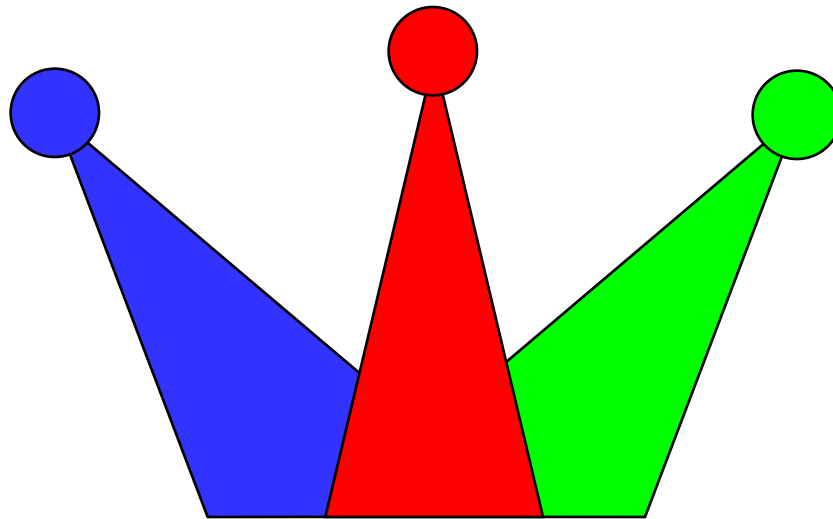


«4»: «Лягушка»



Задачи

«5»: «Корона»

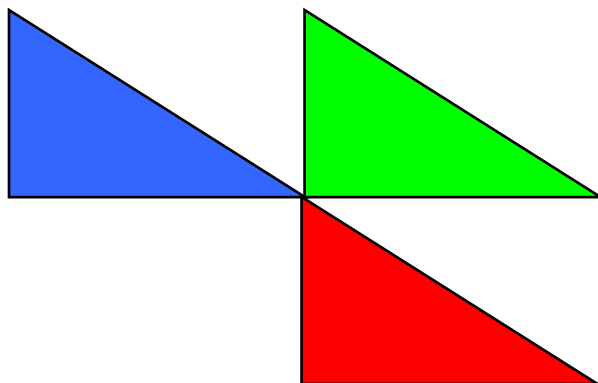


Программирование на Python: графика

2. Процедуры

Процедуры

Задача: Построить фигуру:



Можно ли решить известными методами?

Особенность: Три похожие фигуры.

общее: размеры, угол поворота

отличия: координаты, цвет



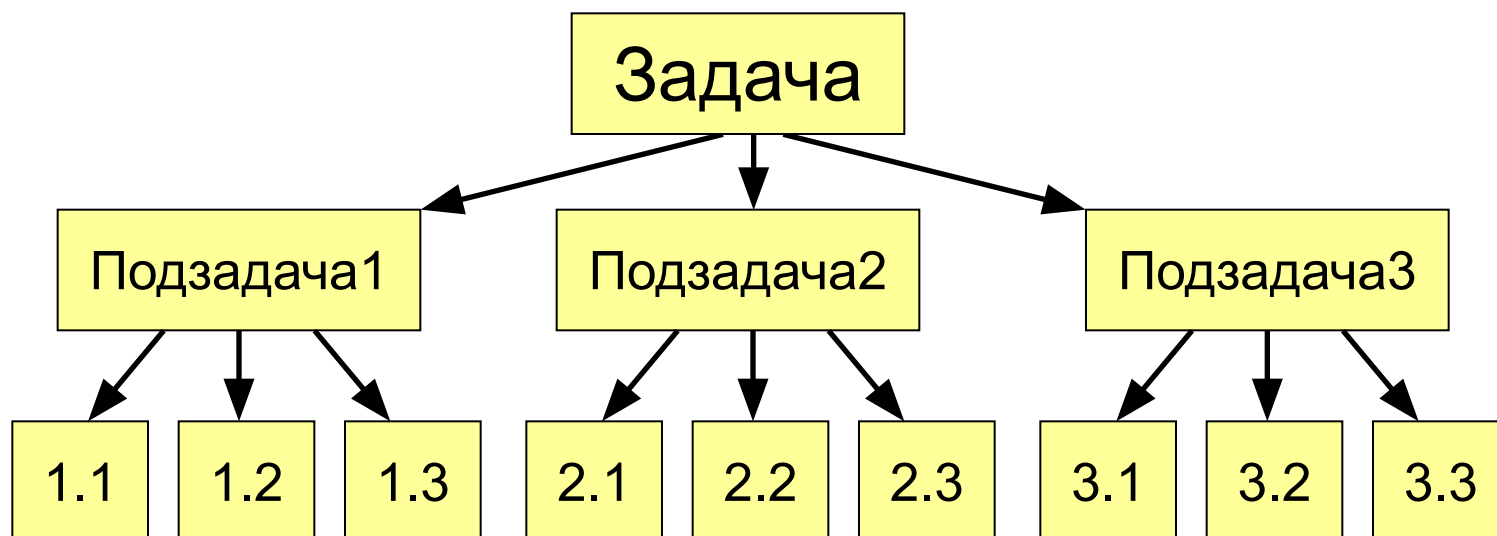
Сколько координат надо задать?

Процедуры (подпрограммы)

Процедура – это вспомогательный алгоритм, который предназначен для выполнения некоторых действий.

Применение:

- выполнение одинаковых действий в разных местах программы
- разбивка программы (или другой процедуры) на подзадачи для лучшего восприятия

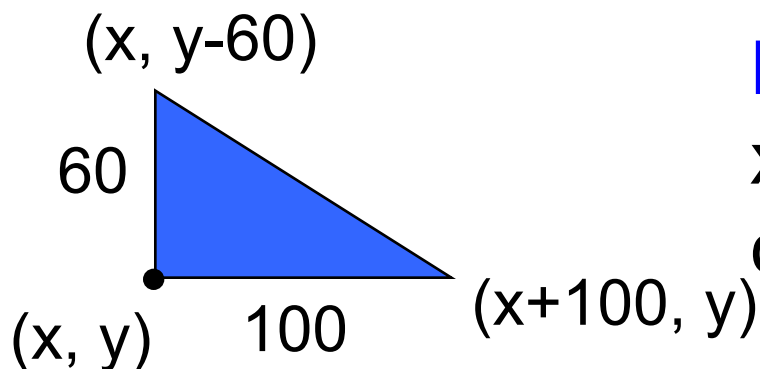


Как построить процедуру?

- выделить одинаковые или похожие действия (*три фигуры*)
- найти в них общее (*размеры, форма, угол поворота*) и отличия (*координаты, цвет*)
- отличия обозначить как **переменные**, они будут **параметрами** процедуры



Параметры – это данные, от которых зависит работа процедуры.

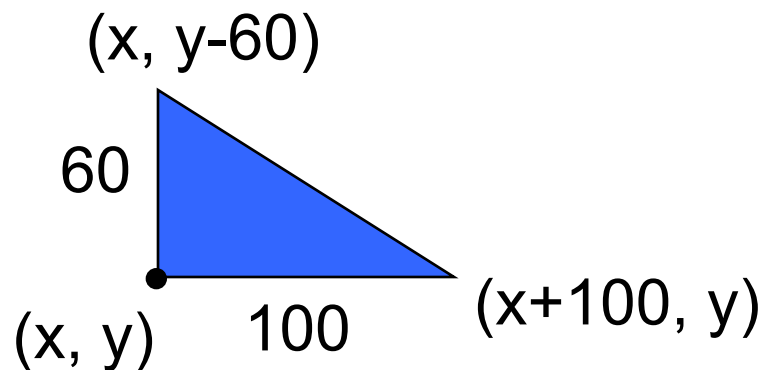


Параметры:

x, y – координаты угла

c – цвет заливки

Процедура



определить
(define)

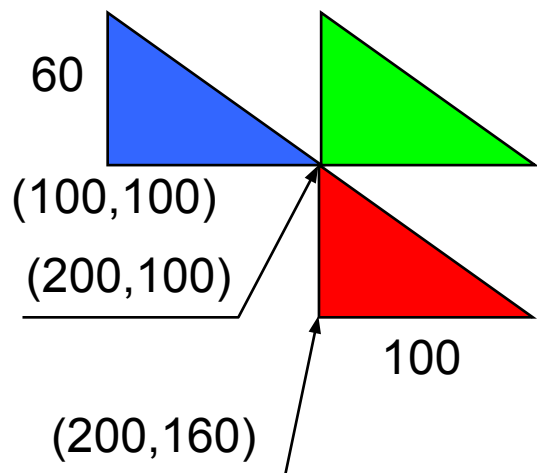
название

параметры

отступ

```
def treug(x, y, c):  
    brushColor(c)  
    polygon([ (x, y), (x, y-60),  
              (x+100, y), (x, y) ] )
```


Программа с процедурой



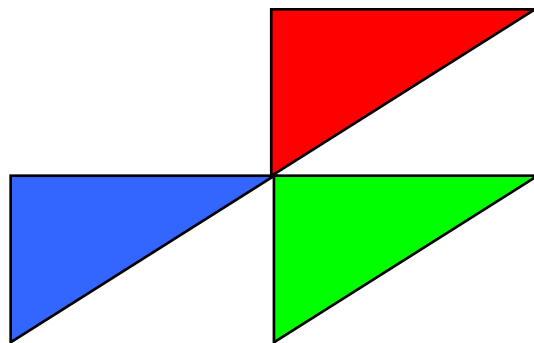
ВЫЗОВЫ
процедуры

```
from graph import *  
  
def treug(x, y, c):  
    brushColor(c)  
    polygon([ (x,y) , (x,y-60) ,  
              (x+100,y) , (x,y) ] )  
  
penColor ( "black" )  
  
treug ( 100 , 100 , "blue" )  
treug ( 200 , 100 , "green" )  
treug ( 200 , 160 , "red" )  
run()
```

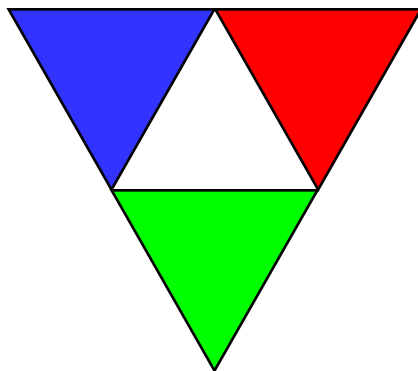
аргументы (значения
параметров)

Задания

«3»: Используя одну процедуру, построить фигуру.

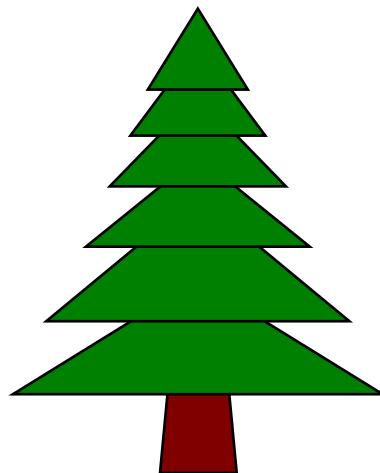


«4»: Используя одну процедуру, построить фигуру.

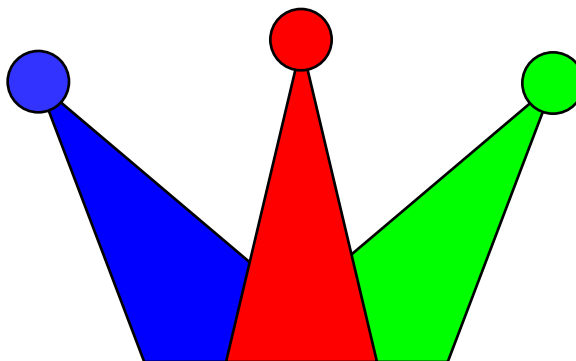


Задания

«5»: Используя одну процедуру, построить фигуру.



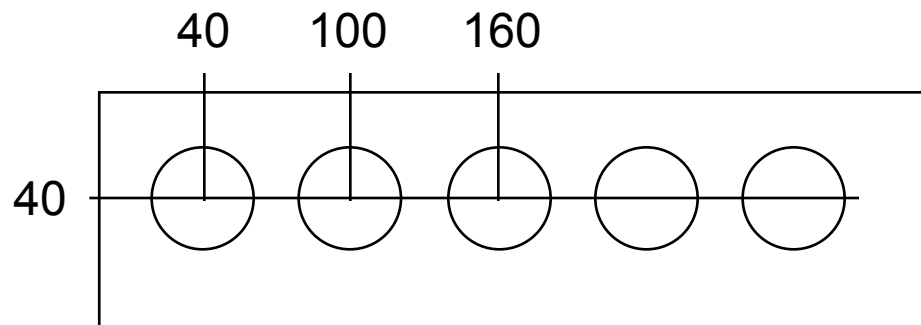
«6»: Используя одну процедуру, построить фигуру.



Программирование на Python: графика

3. Циклы

Использование циклов



? Что меняется?

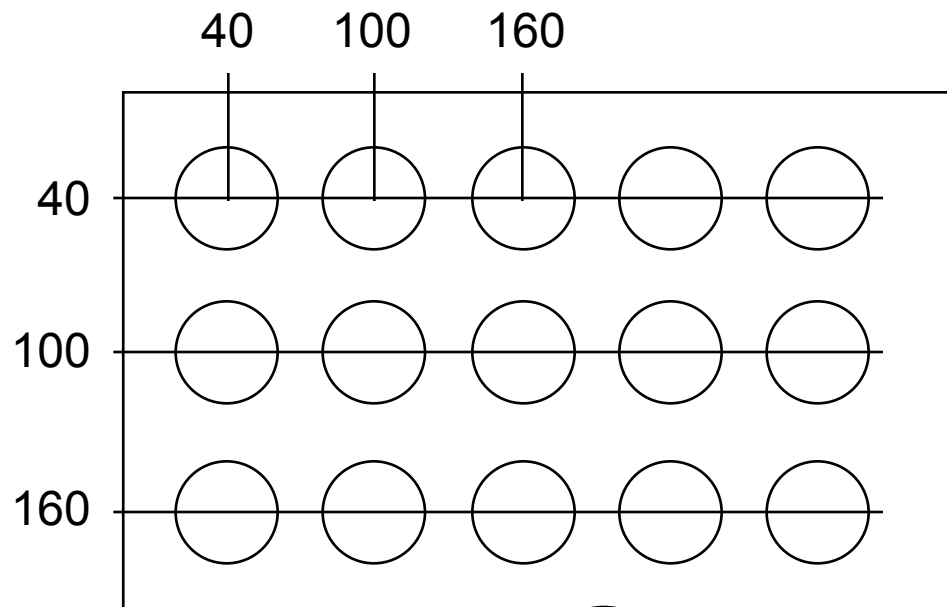
```
circle ( 40, 40, 20 )  
circle ( 100, 40, 20 )  
circle ( 160, 40, 20 )  
...
```

? Как меняется x?

```
x = 40  
for i in range(5):  
    circle(x, 40, 20)  
    x += 60
```

"сделай 5 раз"

Использование циклов



1-й ряд:



Что меняется для 2-го ряда?

```
x = 40
for i in range(5):
    circle(x, 40, 20)
    x += 60
```



Можно сделать это процедурой с параметром **y**!

Использование циклов

```
from graph import *
```

```
def row ( y ):
```

```
    x = 40
```

```
    for i in range(5):
```

```
        circle(x, y, 20)
```

```
        x += 60
```

процедура

```
y = 40
```

```
for k in range(3):
```

```
    row ( y )
```

```
    y += 60
```

ВЫЗОВ
процедуры

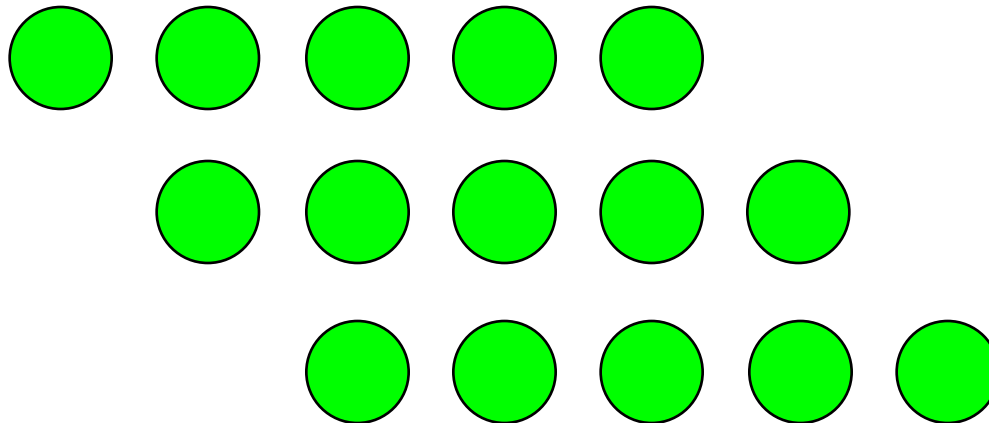
```
run()
```

вниз на 60

Задания

«3»: Ввести с клавиатуры число N и нарисовать N рядов по 5 кругов.

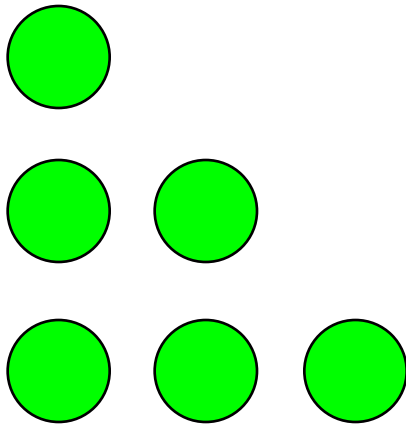
Пример ($N = 3$):



Задания

«4»: Ввести с клавиатуры число N и нарисовать из кругов прямоугольный размером N на N .

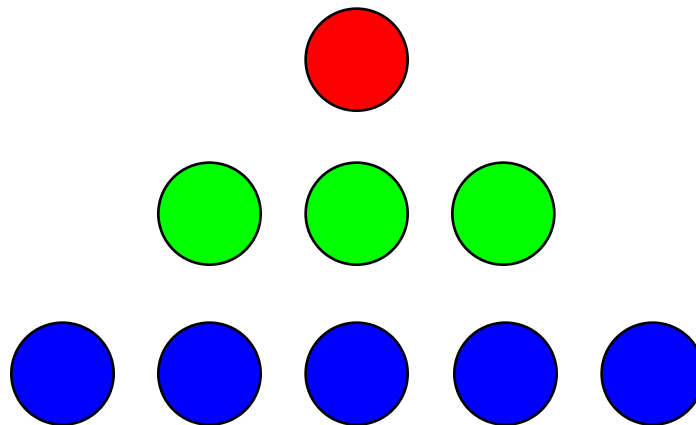
Пример ($N = 3$):



Задания

«5»: Ввести с клавиатуры число N и нарисовать из кругов равнобедренный треугольник с высотой N . Каждый ряд должен быть покрашен в свой цвет.

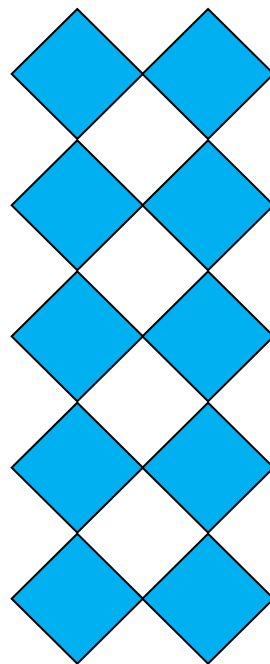
Пример ($N = 3$):



Задания-2

«3»: Ввести с клавиатуры число N и нарисовать N вертикальных рядов по 5 ромбиков.

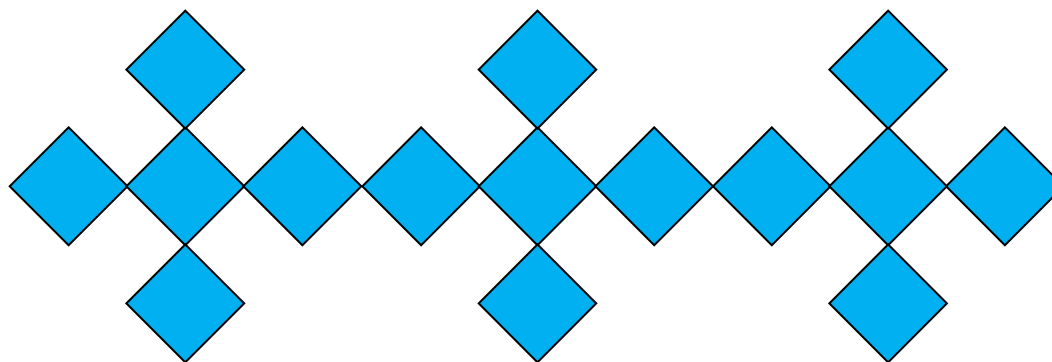
Пример ($N = 2$):



Задания-2

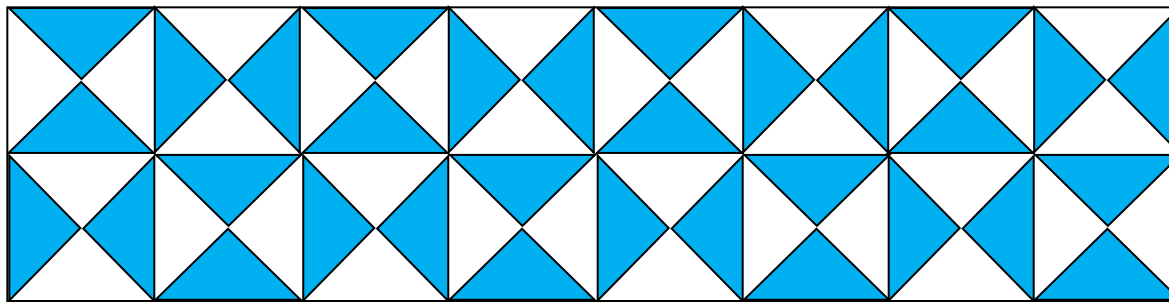
«4»: Используя циклы и процедуры, нарисуйте узор. Число повторений рисунка N введите с клавиатуры.

Пример (N = 3):



Задания-2

«5»: Используя циклы и процедуры, нарисуйте узор.

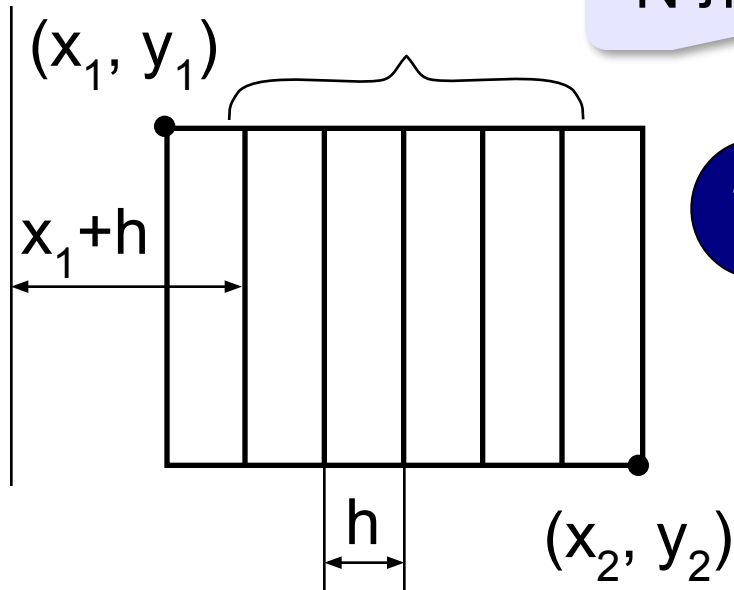


Программирование на Python: графика

4. Штриховка

Штриховка

N линий (N=5)



?

Как найти h ?

$$h = \frac{x_2 - x_1}{N + 1}$$

В цикле менять x :

`line (x, y1, x, y2)`

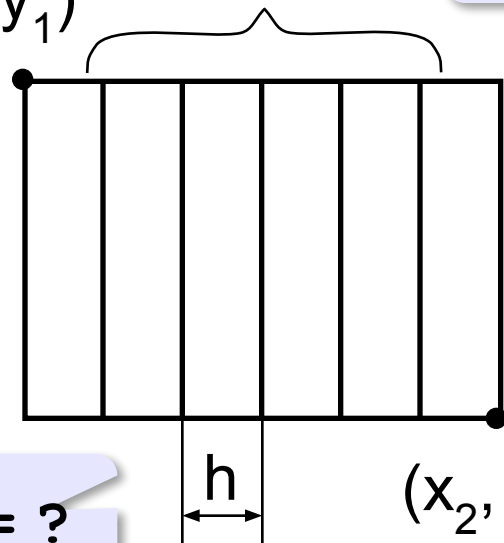
```
rectangle (x1, y1, x2, y2)
line ( x1+h, y1, x1+h, y2)
line ( x1+2*h, y1, x1+2*h, y2)
line ( x1+3*h, y1, x1+3*h, y2)
...
```

x **x**

Штриховка

N линий (N=5)

(x_1, y_1)



меняется!

```
line ( x, y1, x, y2)
```

?

Как меняется?

x = ?

для 1-й линии

```
x = x1 + h
```

```
for i in range (N) :
```

```
    line (x, y1, x, y2)
```

```
    x += h
```

"сделай N раз"

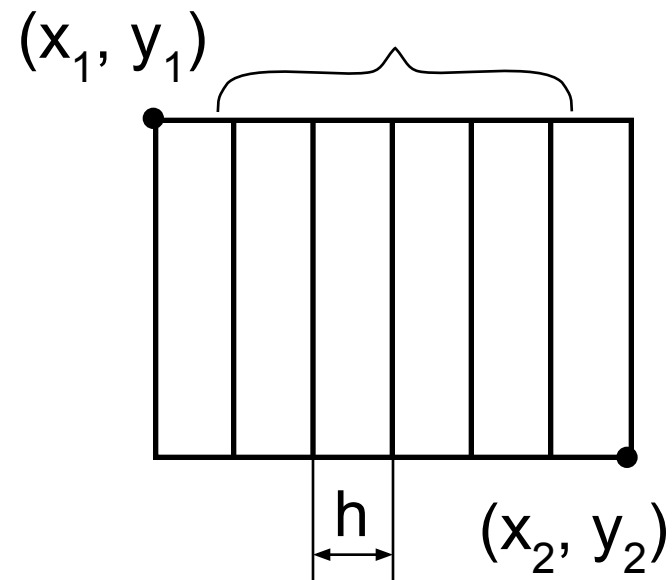
?

Что плохо?

для следующей
линии

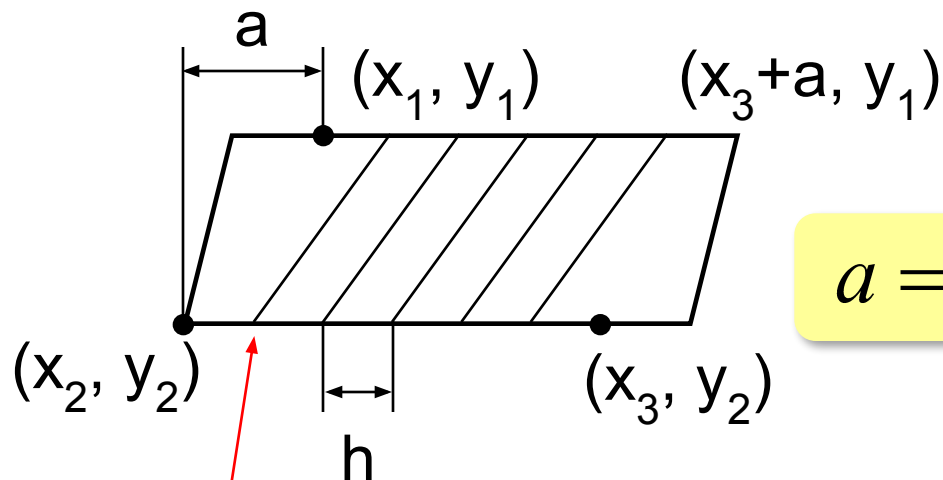
Штриховка

N линий



```
from graph import *  
x1 = 100; y1 = 100  
x2 = 300; y2 = 200  
N = 10  
rectangle(x1, y1, x2, y2)  
h = (x2 - x1) / (N + 1)  
x = x1 + h  
for i in range(N):  
    line(x, y1, x, y2)  
    x += h  
run()
```

Сложная штриховка



Как найти a и h ?

$$a = x_1 - x_2$$

$$h = \frac{x_3 - x_2}{N + 1}$$

```
line( x1+h,    y1, x1+h-a,    y2);
line( x1+2*h,  y1, x1+2*h-a,  y2);
line( x1+3*h,  y1, x1+3*h-a,  y2);
...
```

x

$x - a$



Как меняется x ?

Сначала:

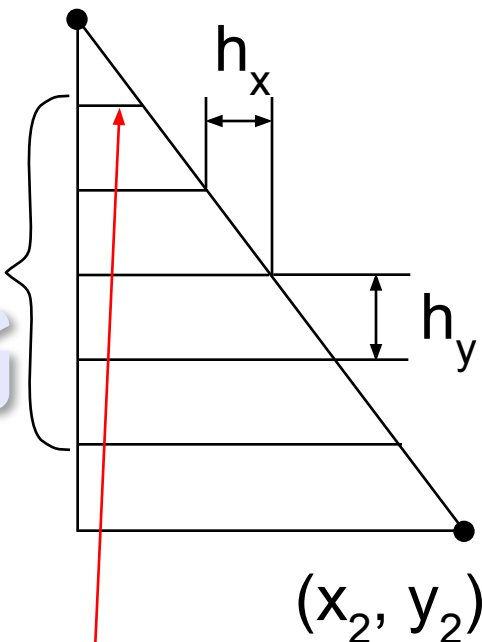
$x = x1 + h$

В цикле:

$x += h$

Очень сложная штриховка

(x_1, y_1)



Как найти h_x и h_y ?

$$h_x = \frac{x_2 - x_1}{N + 1}$$

$$h_y = \frac{y_2 - y_1}{N + 1}$$

Сначала:

`x = x1+hx`

`y = y1+hy`

В цикле:

`x += hx`

`y += hy`

```
line( x1, y1+hy, x1+hx, y1+hy) ;  
line( x1, y1+2*hy, x1+2*hx, y1+2*hy) ;  
line( x1, y1+3*hy, x1+3*hx, y1+3*hy) ;  
...
```

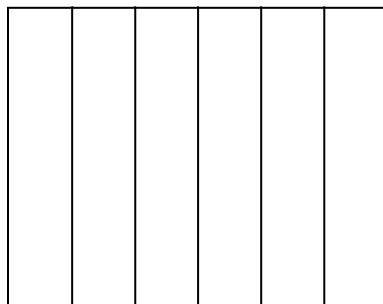
y

x

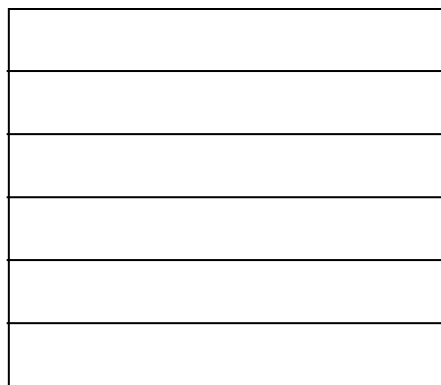
y

Задания

«3»: Ввести с клавиатуры количество линий,
построить фигуру и выполнить штриховку:

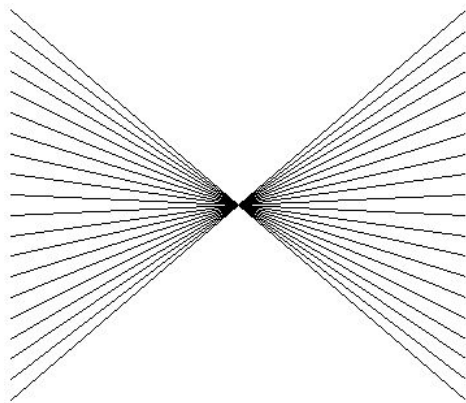


«4»: Ввести с клавиатуры количество линий,
построить фигуру и выполнить штриховку:

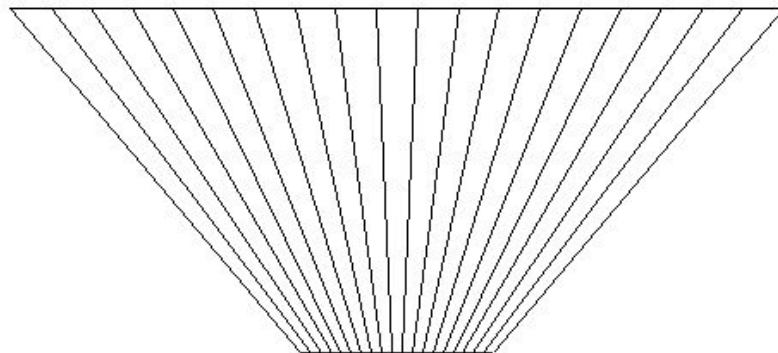


Задания

«5»: Ввести с клавиатуры количество линий и построить фигуру:



«6»: Ввести с клавиатуры количество линий и построить фигуру:

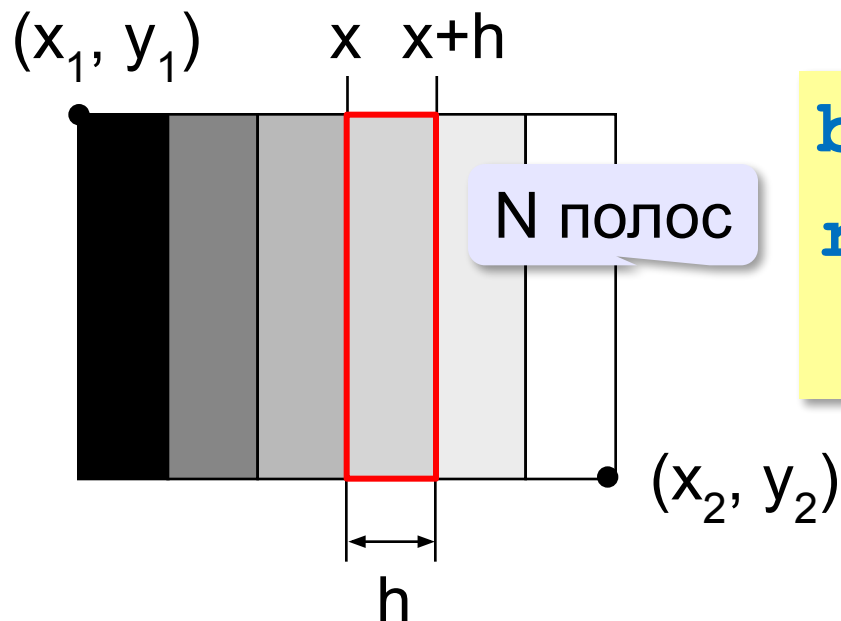


Программирование на Python: графика

5. Закрашивание областей

Заливка разными цветами

серый: R=G=B



```
brushColor(c, c, c)
rectangle(x, y1,
          x+h, y2)
```

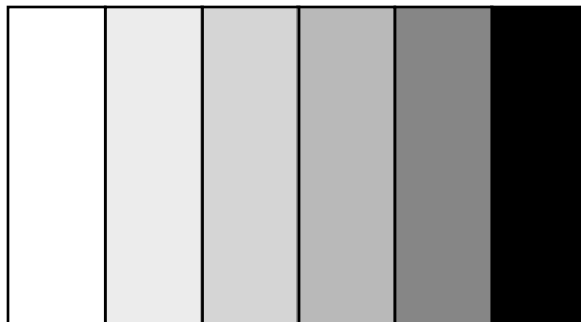
Шаг изменения цвета:

$$hc = 255 // N$$

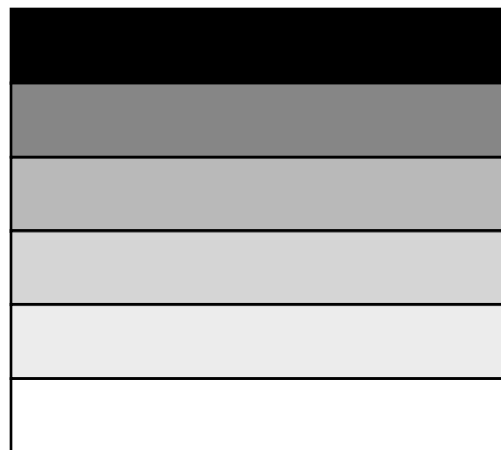
```
x = x1; c = 0
for i in range(N):
    brushColor(c, c, c)
    rectangle(x, y1, x+h, y2)
    x += h; c += hc
```

Задания

«3»: Ввести с клавиатуры число полос и построить фигуру, залив все области разным цветом.

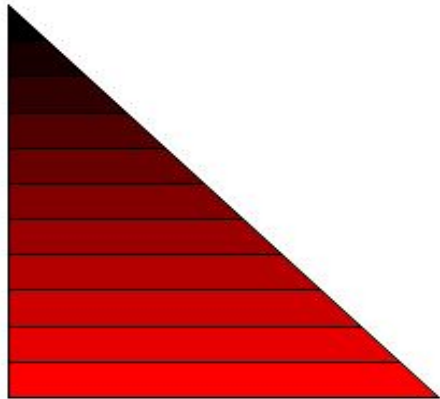


«4»: Ввести с клавиатуры число полос и построить фигуру, залив все области разным цветом.

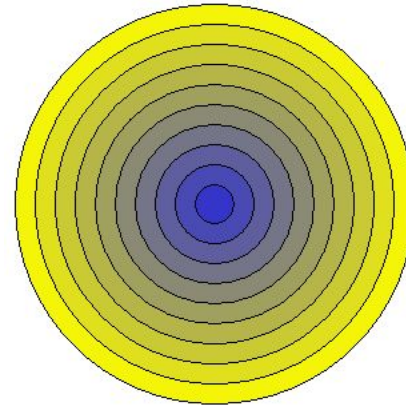


Задания

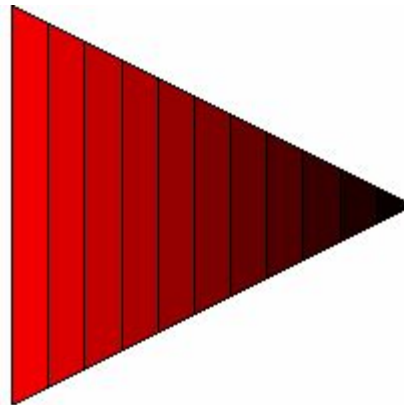
«5»: Ввести с клавиатуры число полос и построить фигуру, залив все области разным цветом.



или



«6»: Ввести с клавиатуры число полос и построить фигуру, залив все области разным цветом.



Программирование на Python: графика

6. Построение графиков функций

Графики функций

Задача: построить график функции $y = x^2$ на отрезке от -2 до 2.

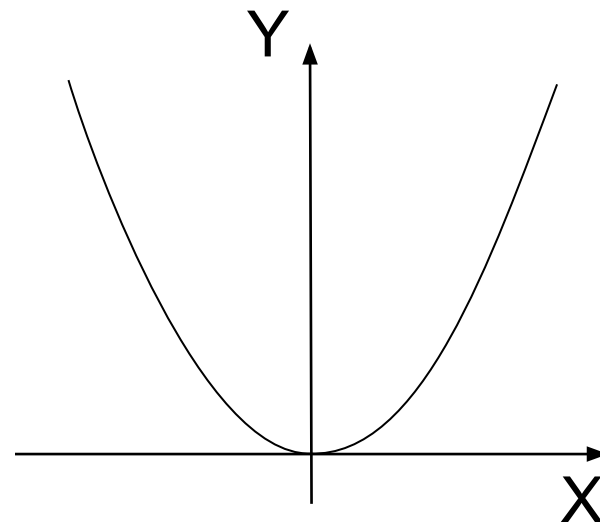
Анализ:

максимальное значение

$$y_{\max} = 4 \quad \text{при} \quad x = \pm 2$$

минимальное значение

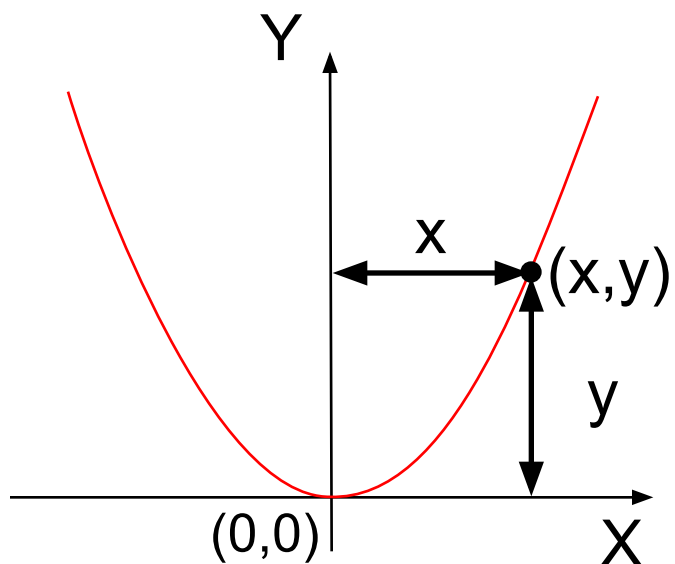
$$y_{\min} = 0 \quad \text{при} \quad x = 0$$



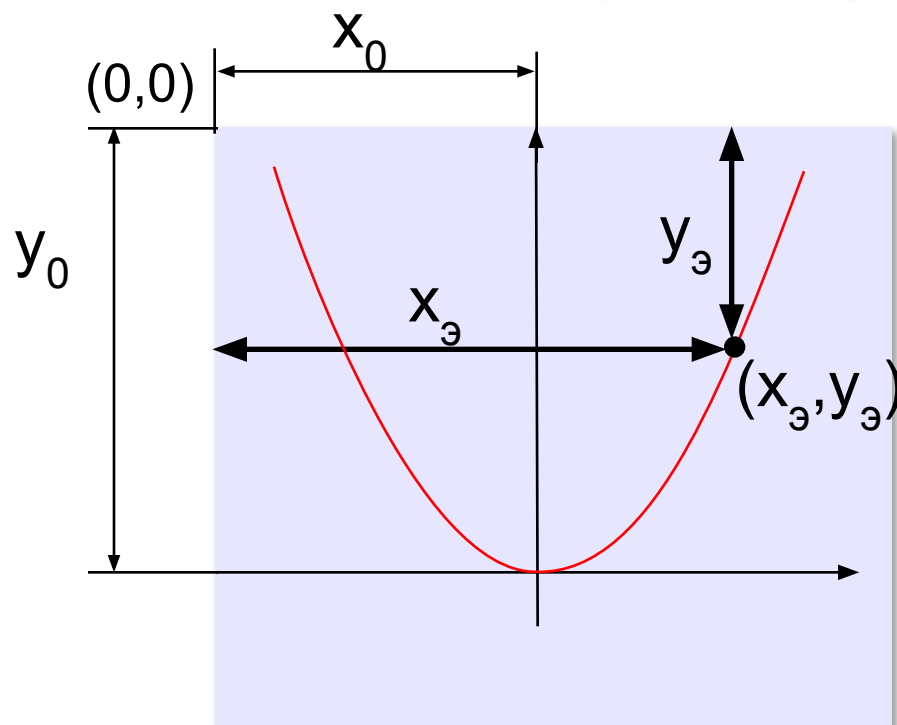
Проблема: функция задана в математической системе координат, строить надо на экране, указывая координаты в пикселях.

Преобразование координат

Математическая
система координат



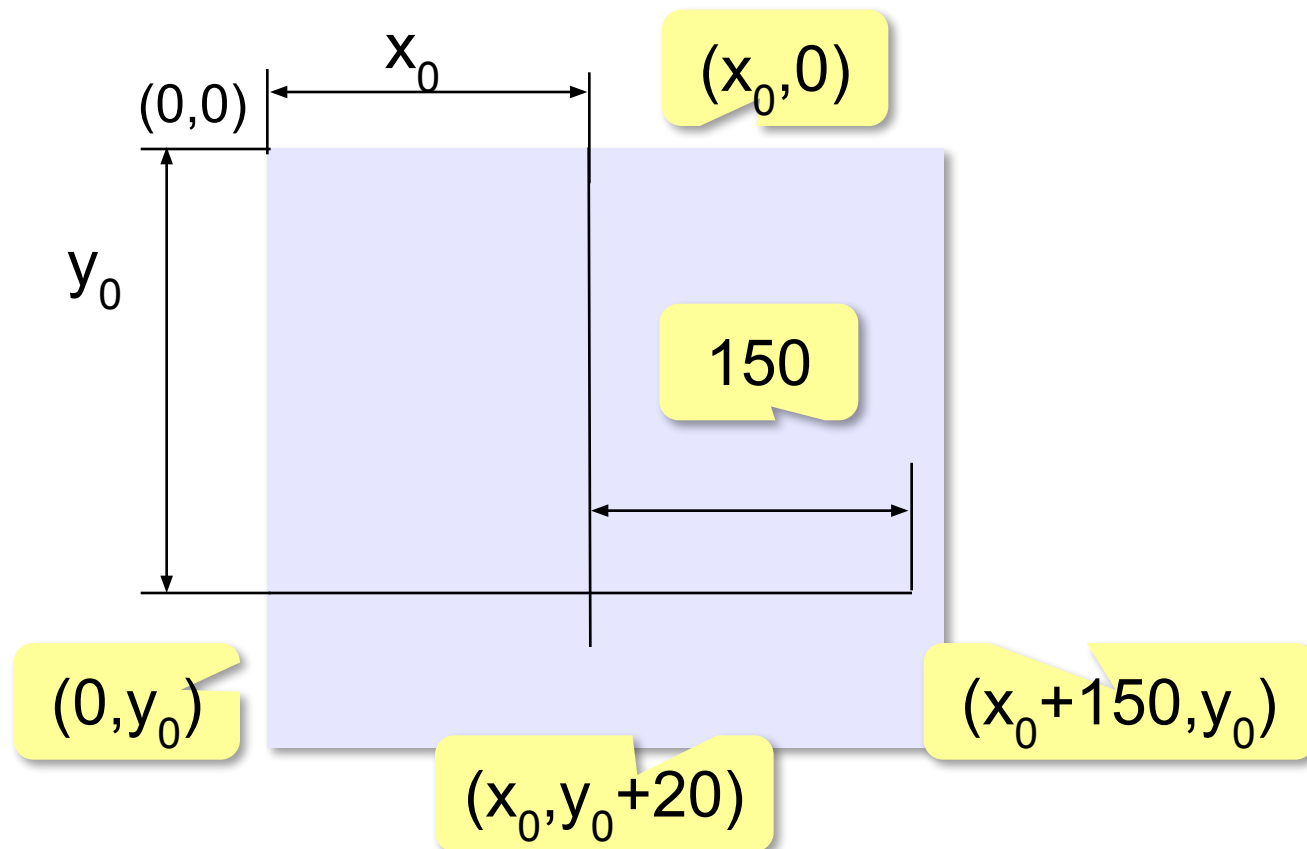
Экранная система
координат (пиксели)



k – масштаб (длина
изображения единичного
отрезка на экране)

$$\begin{aligned}x_э &= \\y_э &= \end{aligned}$$

Оси координат



```
line(0, y0, x0+150, y0)  
line(x0, 0, x0, y0+20)
```

Рисуем оси координат

```
from graph import *  
x0 = 150 # начало координат  
y0 = 250  
k = 50    # масштаб  
xmin = -2; xmax = 2 # пределы по x  
line(0, y0, x0+150, y0)  
line(x0, 0, x0, y0+20)  
...
```

Строим по точкам

```
...  
x = xmin    # начальное значение x  
h = 0.02    # шаг изменения x  
penColor("red")  
while x <= xmax:  
    y = x*x  # функция  
    xe = x0 + k*x  
    ye = y0 - k*y  
    point(xe, ye) # точка на экране  
    x += h      # к следующей точке  
run()
```

экранные координаты
(в пикселях)

Соединяем точки линиями

Идея: сначала создаём в памяти массив точек, затем соединяем точки линиями (**polygon**)

```
points = [] # пустой массив
```

```
while x <= xmax:
```

```
    y = x*x
```

```
    xe = x0 + k*x
```

```
    ye = y0 - k*y
```

```
    points.append( (xe, ye) )
```

```
    x += h
```

добавляем точку
в массив

```
penColor("red")
```

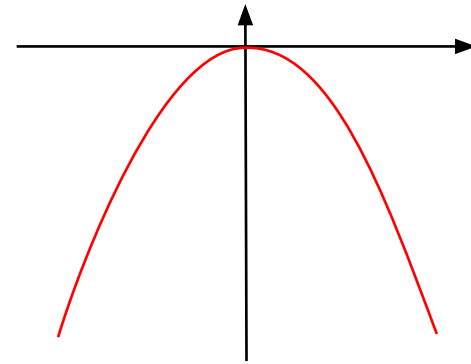
```
polyline(points) # рисуем линию!
```


Задания

«3»: Построить график функции

$$y = -x^2$$

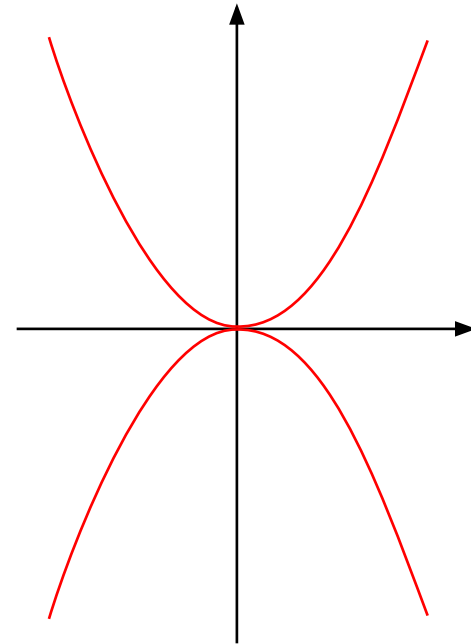
на отрезке $[-2, 2]$.



«4»: Построить графики функций

$$y = x^2 \text{ и } y = -x^2$$

на отрезке $[-2, 2]$.

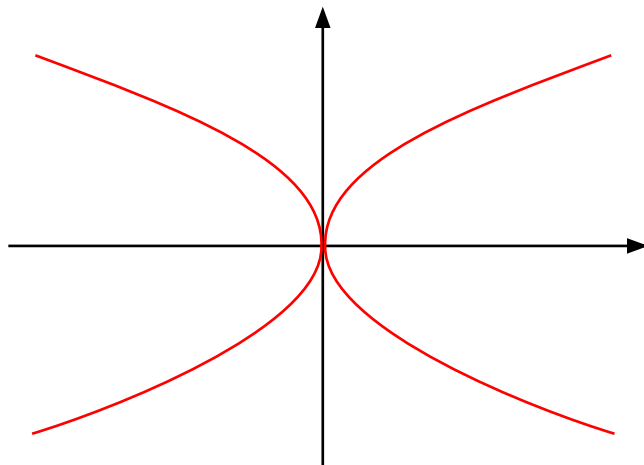


Задания

«5»: Построить графики функций

$$x = y^2 \text{ и } x = -y^2$$

на отрезке $[-2, 2]$.



Программирование на Python: графика

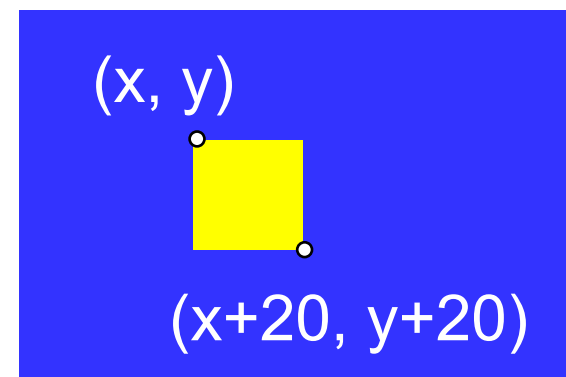
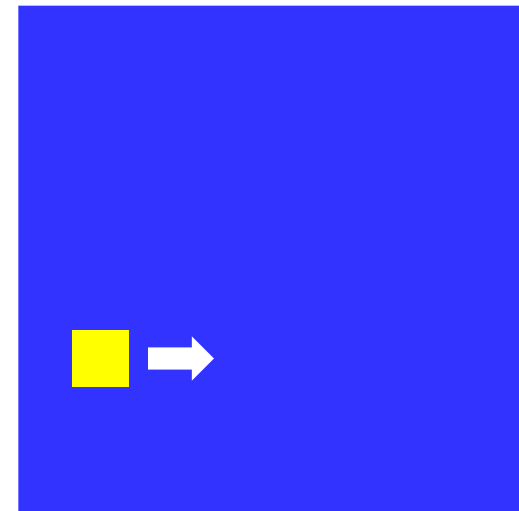
7. Анимация

Анимация

Анимация (англ. *animation*) – оживление изображения на экране.

Задача: внутри синего квадрата 400 на 400 пикселей слева направо движется желтый квадрат 20 на 20 пикселей. Программа останавливается, если нажата клавиша *Esc* или квадрат дошел до границы синей области.

Привязка: состояние объекта задается координатами (x, y)



Принцип анимации

1. рисуем объект в точке (x,y)
2. задержка на несколько миллисекунд
3. стираем объект
4. изменяем координаты (x,y)
5. переходим к шагу 1



В Python все фигуры, из которых состоит рисунок, – **объекты** (умеют перерисовывать себя сами)!

объект

смещения по осям

```
moveObjectBy(obj, dx, dy)
```

Начальная картинка

```
from graph import *  
brushColor("blue")  
rectangle(0, 0, 400, 400)  
  
x = 100  
y = 100  
  
penColor("yellow")  
brushColor("yellow")  
obj = rectangle(x, y, x+20, y+20)  
run()
```

синий
квадрат

начальные
координаты

жёлтый
квадрат

Движение

```
def update():  
    moveObjectBy(obj, 5, 0)  
    if xCoord(obj) >= 380: # если вышел  
        close()           # за границу  
onTimer(update, 50)
```

х-координата

вызывать `update`
каждые 50 мс

Выход по Escape

Событие (англ. *event*) – изменение состояния какого-то объекта в программе (нажатие на клавишу, щелчок мышью, перемещение или изменение размеров окна и т.п.).

обработчик события

код клавиши
Esc = 27

```
def keyPressed(event) :  
    if event.keycode == VK_ESCAPE :  
        close() # закрыть окно  
onKey(keyPressed)
```

вызывать при
нажатии любой
клавиши

установка
обработчика события

Полная программа

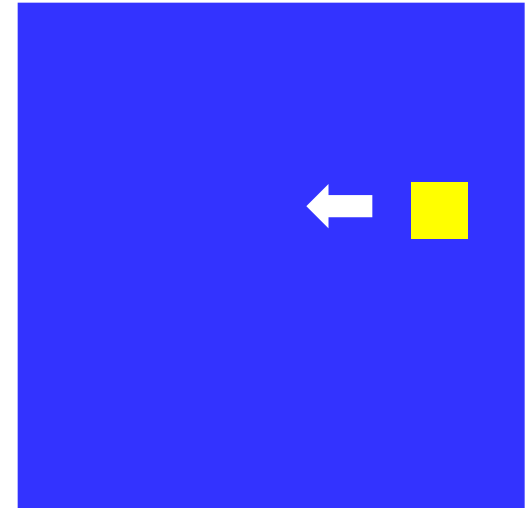
```
from graph import *  
def update():  
    ...  
def keyPressed(event):  
    ...  
brushColor("blue")  
rectangle(0, 0, 400, 400)  
x = 100  
y = 100  
penColor("yellow")  
brushColor("yellow")  
obj = rectangle(x, y, x+20, y+20)  
onKey(keyPressed)  
onTimer(update, 50)  
run()
```

процедуры

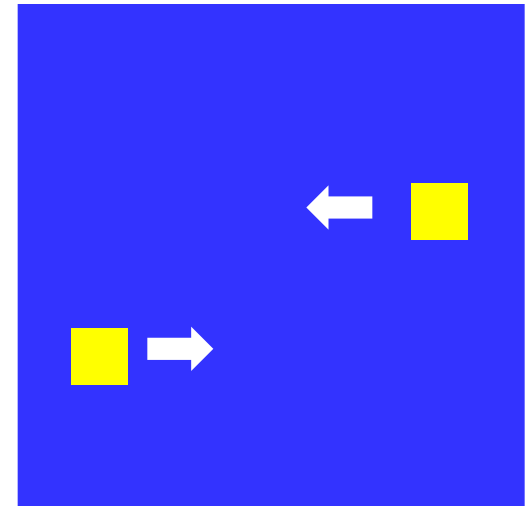
обработка
событий

Задания

«3»: Квадрат движется справа налево:

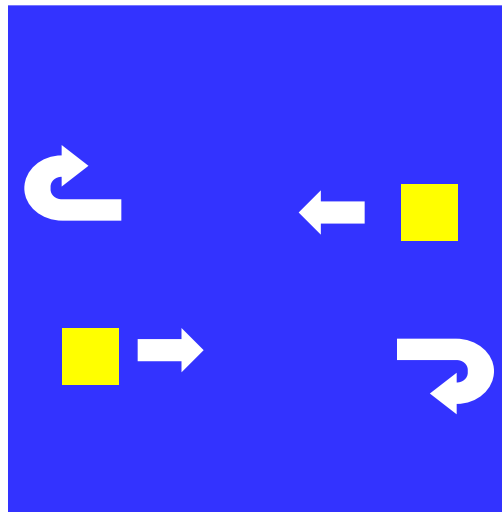


«4»: Два квадрата движутся в противоположных направлениях:



Задания

«5»: Два квадрата двигаются в противоположных направлениях и отталкиваются от стенок синего квадрата:



Управление клавишами

Задача: жёлтый квадрат внутри синего квадрата управляется клавишами-стрелками. Коды клавиш:

влево — 37 вверх — 38 Esc — 27

вправо — 39 вниз — 40

VK_ESCAPE

Проблема: как изменять направление движения?

Обработчик события:

```
def keyPressed(event):  
    if event.keycode == VK_LEFT:  
        moveObjectBy(obj, -5, 0)  
    elif event.keycode == VK_RIGHT:  
        moveObjectBy(obj, 5, 0)  
    ... # дальше — сами...
```

=37

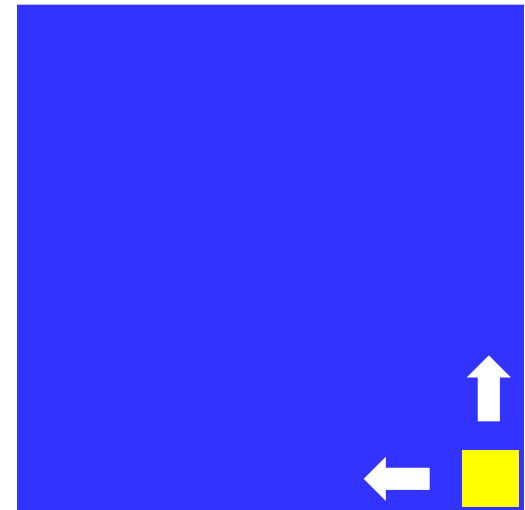
=39

VK_UP = 38
VK_DOWN = 40

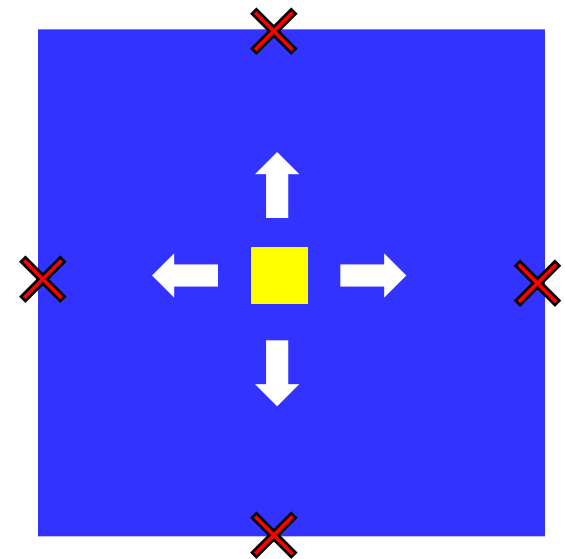
```
onKey(keyPressed) # установить обработчик
```

Задания

«3»: Квадрат в самом начале стоит в правом нижнем углу, и двигается при нажатии стрелок только вверх или влево:

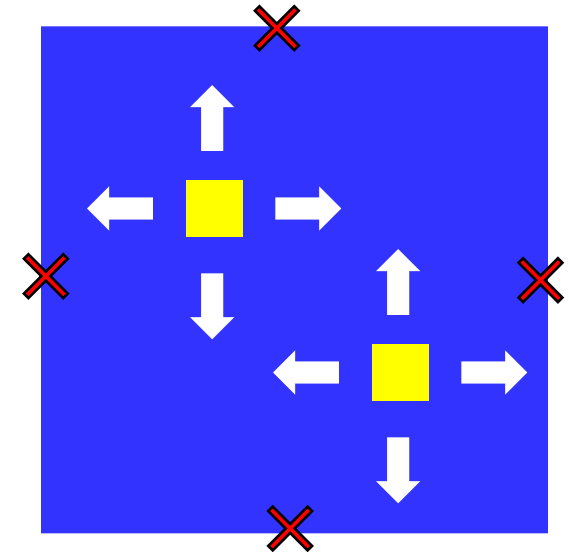


«4»: Квадрат двигается при нажатии стрелок, однако не может выйти за границы синего квадрата:



Задания

«5»: Два квадрата, один управляется стрелками, второй – любыми другими клавишами. Оба не могут выйти за границы синего поля.



Управление по требованию

Задача: жёлтый квадрат постоянно движется и меняет направление движения при нажатии клавиш-стрелок. При нажатии на пробел останавливается.

Проблема: как изменять направление движения?

Решение:

```
def update() :
```

```
...
```

```
moveObjectBy(obj, dx, dy)
```

```
...
```

```
onTimer(update, 50)
```



Что меняем?



Здесь должны быть переменные!

Как «поймать» нажатие клавиши?

```
def keyPressed(event) :  
    global dx, dy  
    if event.keycode == VK_LEFT:  
        dx = ?  
        dy = ?  
    ...  
onKey (keyPressed)
```

Это глобальные
переменные!



Как для остальных клавиш?

Пробел: VK_SPACE

Полная программа

```
from graph import *  
def update():  
    ...  
def keyPressed(event):  
    ...
```

процедуры

```
# рисуем синий квадрат
```

```
x = 100; y = 100
```

```
dx = 0; dy = 0
```

глобальные
переменные

```
penColor("yellow")
```

```
brushColor("yellow")
```

```
obj = rectangle(x, y, x+20, y+20)
```

```
onKey(keyPressed)
```

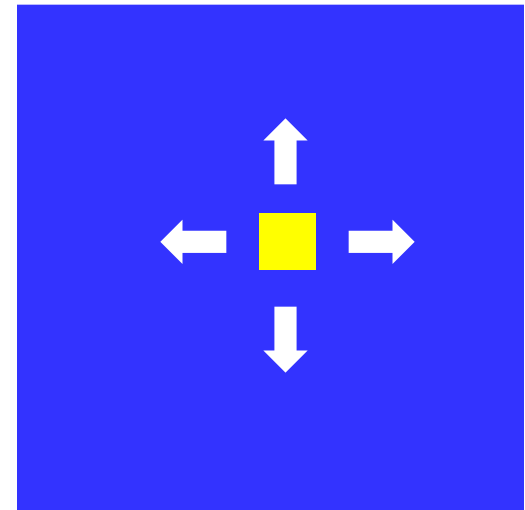
```
onTimer(update, 50)
```

```
run()
```

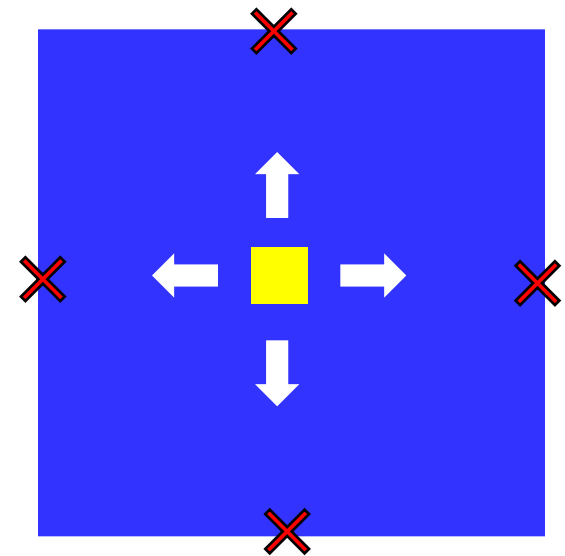
обработка
событий

Задания

«3»: Собрать и запустить программу.

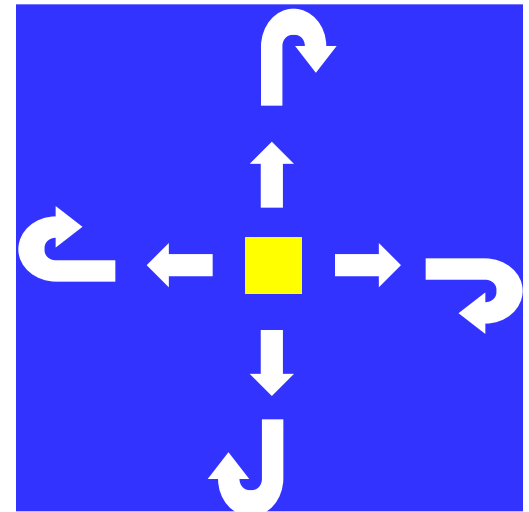


«4»: Квадрат не может выйти за границы синего квадрата, сразу останавливается при столкновении со стенкой.



Задания

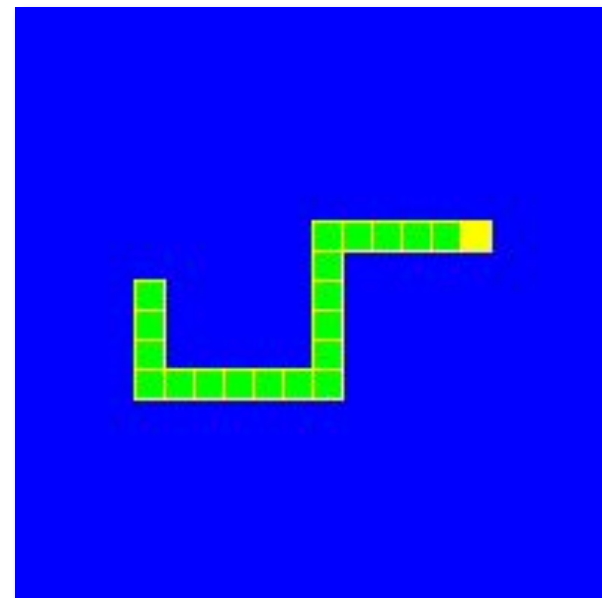
«5»: Квадрат отталкивается от стенок.



«6»: Квадрат может ходить по диагоналям (используйте ещё 4 клавиши) и отталкивается от стенок.

«Змейка»

Задача: змейка состоит из головы и нескольких секций тела, постоянно движется и меняет направление движения при нажатии клавиш-стрелок. При нажатии на пробел останавливается.

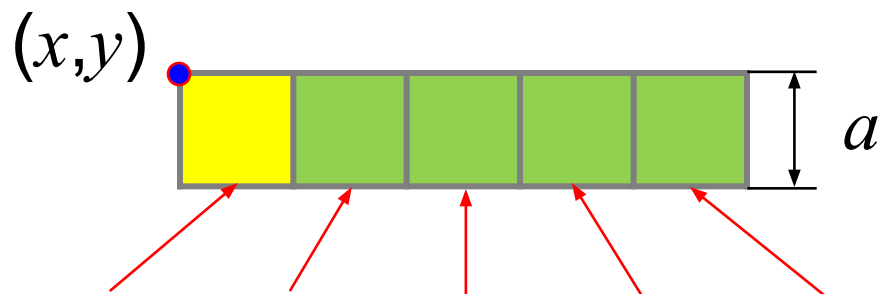


Проблемы:

- 1) как хранить данные о змейке?
- 2) как двигать её в нужную сторону?

Как хранить змейку?

Змейка = массив из звеньев-квадратов



snake = [obj0, obj1, obj2, obj3, obj4]

```
snake = []
```

```
penColor("yellow")
```

```
brushColor("yellow")
```

```
for i in range(N):
```

```
    obj = rectangle(x+i*a, y, x+i*a+a, y+a)
```

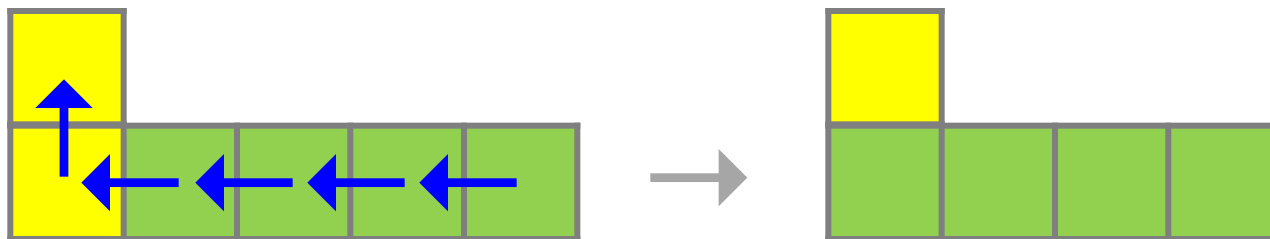
```
    snake.append( obj )
```

```
    brushColor("green")
```

цвет границы и заливки
для головы

остальные зелёные

Как двигать змейку?



Каждое следующее звено перемещается на место предыдущего!

Для k -ого звена:

координаты
предыдущего
звена

```
newCoord = coords (snake[k-1])  
moveObjectTo (snake[k] , newCoord[0] ,  
               newCoord[1])
```



В каком порядке перебирать звенья?

с последнего!

Как двигать змейку?

Вся змейка:

```
def moveSnake(xNew, yNew):  
    global x, y  
    for k in range(len(snake)-1, 0, -1):  
        newCoord = coords(snake[k-1])  
        moveObjectTo(snake[k], newCoord[0],  
                     newCoord[1])  
    moveObjectTo(snake[0], xNew, yNew)  
    x = xNew  
    y = yNew
```

перебор с
последнего,
кроме головы

двигаем голову

Как двигать змейку?



Шаг перемещения всегда равен a !

Удобно так: $dx, dy = -1, 0$ или $1, 0$

```
def keyPressed(event) :  
    global dx, dy  
    if event.keycode == VK_LEFT:  
        dx = -1  
        dy = 0  
    ...  
def update() :  
    if dx or dy:  
        moveSnake( x + dx*a , y + dy*a )
```

если оба нули,
двигать не нужно!

Полная программа

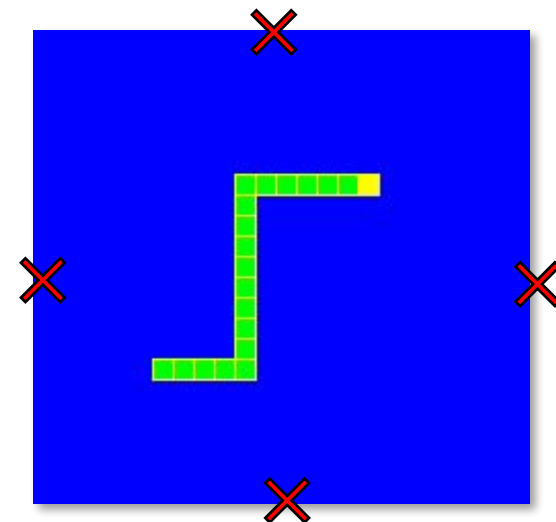
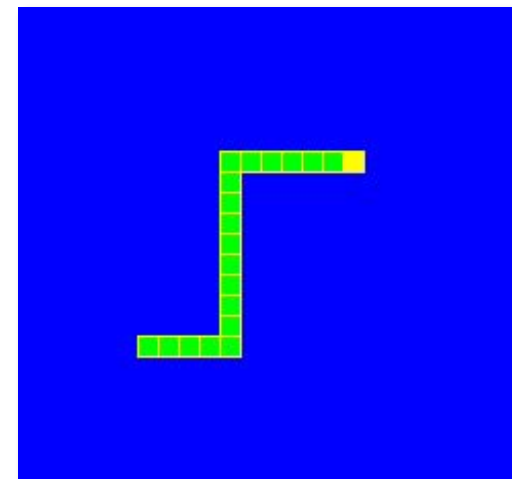
```
from graph import *
def moveSnake(xNew, yNew):
    ...
def update():
    ...
def keyPressed(event):
    ...

# рисуем синий квадрат
x = 100; y = 100 # координаты головы
dx = 0; dy = 0   # в начале стоит на месте
a = 10; N = 20   # размер и количество звеньев
# рисуем змейку в начальном положении
onKey(keyPressed)
onTimer(update, 50)
run()
```

Задания

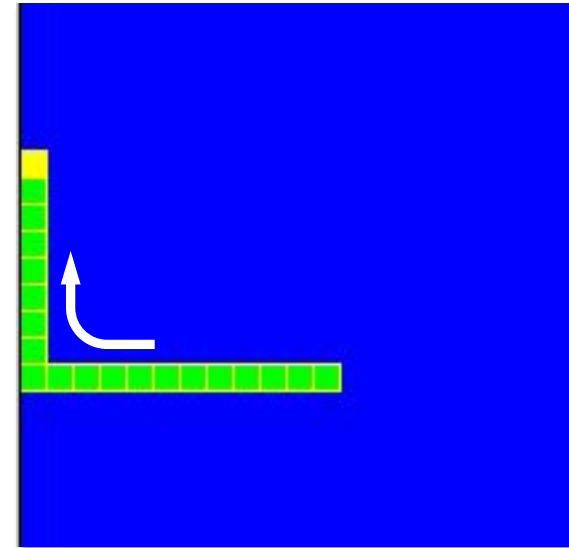
«3»: Собрать и запустить программу.

«4»: Змейка не может выйти за пределы синего квадрата (останавливается у стенки).



Задания

«5»: Змейка при столкновении с границей поля начинает ползти вдоль этой границы.



«6»: Если змейка пересекает сама себя, игра заканчивается.

Случайные числа

Случайно...

- встретить друга на улице
- разбить тарелку
- найти 10 рублей
- выиграть в лотерею

Случайный выбор:

- жеребьевка на соревнованиях
- выигравшие номера в лотерее

Как получить случайность?



Случайные числа на компьютере

Электронный генератор



- нужно специальное устройство
- нельзя воспроизвести результаты

Псевдослучайные числа – обладают свойствами случайных чисел, но каждое следующее число вычисляется по заданной формуле.

Метод середины квадрата (Дж. фон Нейман)

зерно

564321

в квадрате

• малый период
(последовательность
повторяется через 10^6 чисел)

318458191041

209938992481

Линейный конгруэнтный генератор

$X := (a * X + b) \% c$ # интервал от 0 до $c-1$

$X := (X + 7) \% 10$ # интервал от 0 до 9

$X := 0 \rightarrow 7 \rightarrow 4 \rightarrow 1 \rightarrow 8 \rightarrow 5 \rightarrow 2$

$2 \rightarrow 9 \rightarrow 6 \rightarrow 3 \rightarrow 0$

зерно

зацикливание



Важен правильный выбор параметров a , b и c !

Компилятор GCC:

$a = 1103515245$

$b = 12345$

$c = 2^{31}$

Генератор случайных чисел

```
import random
```

англ. *random* – случайный

Целые числа на отрезке $[a,b]$:

```
X = random.randint(1, 6) # псевдосл. число  
Y = random.randint(1, 6) # уже другое число!
```

Генератор на $[0,1)$:

```
X = random.random() # псевдосл. число  
Y = random.random() # уже другое число!
```

Генератор случайных чисел

```
from random import *
```

подключить все!

англ. *random* – случайный

Целые числа на отрезке [a,b]:

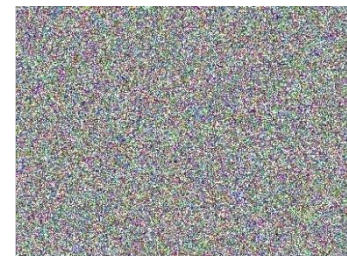
```
X = randint(10, 60) # псевдослучайное число  
Y = randint(10, 60) # это уже другое число!
```

Генератор на [0,1):

```
X = random() ; # псевдослучайное число  
Y = random()   # это уже другое число!
```


Случайные числа

Задача: заполнить прямоугольник 400 на 300 пикселей равномерно точками случайного цвета



Как получить случайные координаты точки?

```
x = randint(0, 399)  
y = randint(0, 299)
```

Как добиться равномерности?

обеспечивается автоматически при использовании функции `randint`

Точка случайного цвета из списка

```
from random import choice
```

все варианты

```
...
```

```
colors = ["red", "green", "blue",  
          "black", "#FFFF00"]
```

```
col = choice(colors)
```

случайный
выбор

```
penColor( col )
```

```
point(x, y)
```

поставить точку

Точка случайного цвета (RGB)

Цвет в формате RGB:

"yellow"

```
penColor ( 255 , 255 , 0 )
```

R(red)

0..255

G(green)

0..255

B(blue)

0..255

```
r = randint(0, 255)
```

```
g = randint(0, 255)
```

```
b = randint(0, 255)
```

```
penColor ( r , g , b )
```

```
point(x, y)
```

Вся программа

```
from graph import *  
from random import choice  
colors = ["red", "green", "blue",  
          "black", "#FFFF00"]
```

```
def newPoint():  
    x = randint(0, 399)  
    y = randint(0, 299)  
    col = choice( colors )  
    penColor( col )  
    point(x, y)
```

НОВАЯ ТОЧКА
через 10 мс

```
def keyPressed(event):  
    if event.keycode == VK_ESCAPE:  
        close()
```

ВЫХОД ПО
Escape

```
onKey(keyPressed)  
onTimer(newPoint, 10)  
run()
```

установка
обработчиков
событий

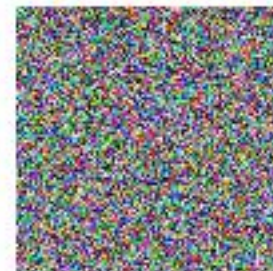
Задания

«3»: Заполнить квадрат точками случайного цвета. размер квадрата ввести с клавиатуры:

Пример:

Введите размер квадрата:

150

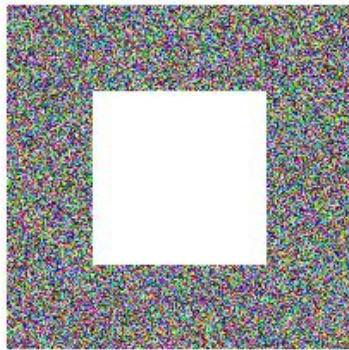


«4»: Заполнить две области точками случайного цвета:

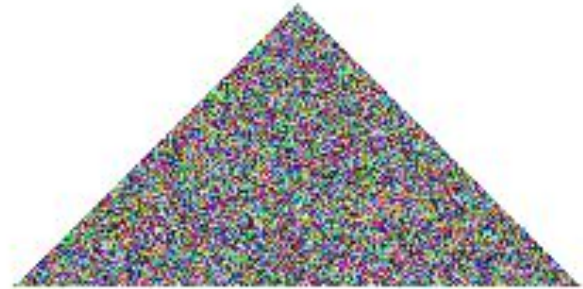


Задания

«5»: Заполнить область точками случайного цвета:



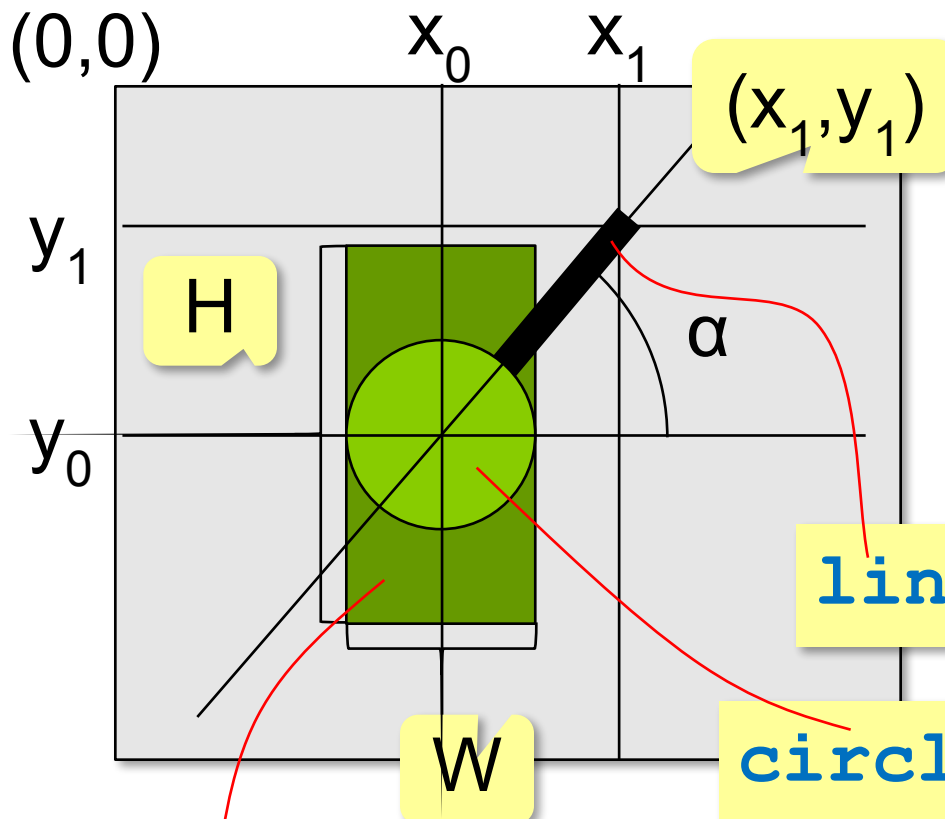
или



Программирование на Python: графика

8. Игры

Танк с вращающейся пушкой



? Как найти x_1 и y_1 ?

$$x_1 = x_0 + L \cos \alpha$$

$$y_1 = y_0 - L \sin \alpha$$

`line(x0, y0, x1, y1)`

`circle(x0, y0, W/2)`

`rectangle(x0-W/2, y0-H/2,
x0+W/2, y0+H/2)`

Начальная картинка

```
from graph import *
import math
H = 60; W = 30; L = 40 # размеры танка
x0 = 200; y0 = 400; angle = 90 # пушка
brushColor("#6b8e23")
rectangle(x0-W/2, y0-H/2, x0+W/2, y0+H/2)
a = angle*math.pi/180 # в радианы
x1 = x0+L*math.cos(a)
y1 = y0-L*math.sin(a)
penSize(5)
line(x0, y0, x1, y1)
penSize(1)
brushColor("#556b2f")
circle(x0, y0, W/2)
run()
```

корпус

СТВОЛ

башня

Анимация поворота пушки

```
def keyPressed(event) :  
    if event.keycode == VK_LEFT:  
        drawGun(angle+5) # влево на 5 градусов  
    elif event.keycode == VK_RIGHT:  
        drawGun(angle-5) # вправо на 5 градусов  
    elif event.keycode == VK_ESCAPE:  
        close()  
  
...  
onKey(keyPressed)
```



Нужно написать процедуру **drawGun!**

Рисование и вращение пушки

Идея: в первый раз рисуем, потом просто меняем координаты.

сначала **None** –
«ПУСТО»

```
def drawGun(angleNew):  
    global angle, gun # глобальные переменные  
    angle = angleNew # запомнить новый угол  
    aRad = angle*math.pi/180 # в радианы  
    x1 = x0 + L*math.cos(aRad)  
    y1 = y0 - L*math.sin(aRad)  
    if gun == None: # если в первый раз...  
        gun = line(x0, y0, x1, y1)  
    else: # если пушка уже нарисована  
        changeCoord(gun, [(x0, y0), (x1, y1)] )
```

запомнить
«адрес» линии

массив новых
координат

Рисование и вращение пушки

Как это работает:

```
gun = None # еще не рисовали пушку
drawGun(angle) # рисуем в первый раз
└─ gun = line(x0, y0, x1, y1)
    # теперь gun содержит адрес линии
...
def keyPressed(event):
    └─ drawGun(angle+5) # вращаем
        └─ changeCoord(gun, [(x0,y0), (x1,y1)] )
            # просто меняем координаты
```

Полная программа

```
from graph import *
import math
def keyPressed(event):
    ...
def drawGun(angleNew):
    ...
H = 60; W = 30; L = 40
x0 = 200; y0 = 400; angle = 90
gun = None
brushColor("#6b8e23")
rectangle(x0-W/2, y0-H/2, x0+W/2, y0+H/2)
penSize(5)
drawGun(angle)
penSize(1)
brushColor("#556b2f")
circle(x0, y0, W/2)
onKey(keyPressed)
run()
```

процедуры

начальные
значения

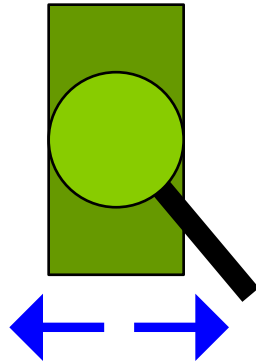
корпус

пушка

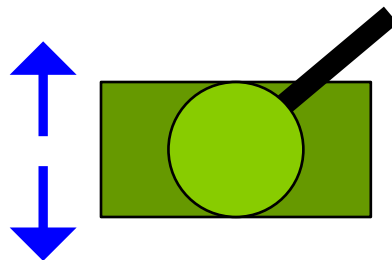
башня

Задания

«3»: Сделать танк с управляемой пушкой, развёрнутый в обратную сторону:

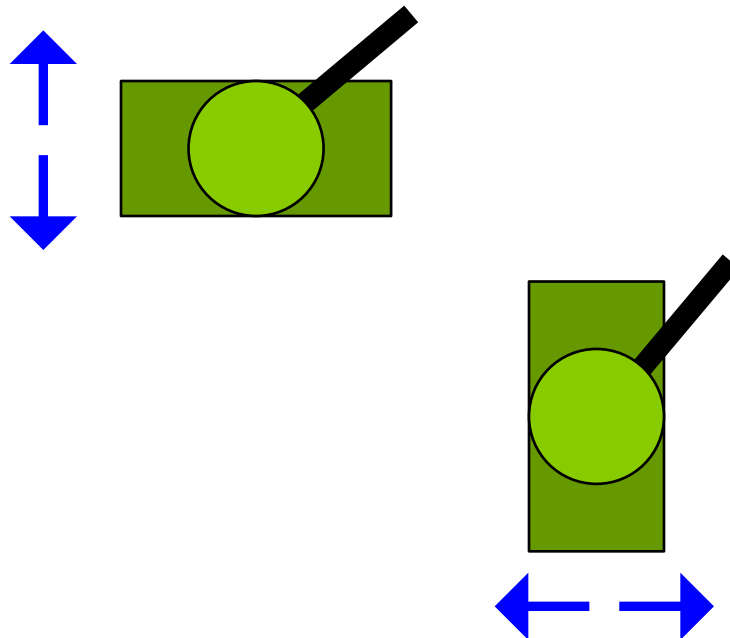


«4»: Сделать танк с управляемой пушкой, развёрнутый боком. Управление – клавишами "вверх" и "вниз":

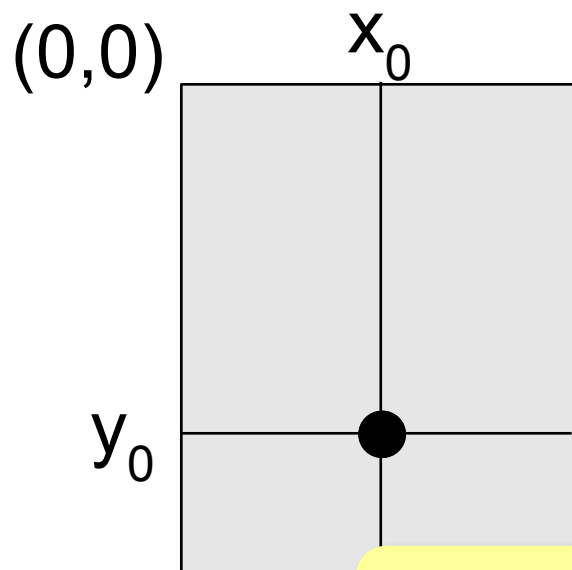


Задания

«5»: Сделать два танка, у одного пушка управляется клавишами "влево" и "вправо", у второго – клавишами "вверх" и "вниз".



Стрельба из пушки



нажали
пробел"

Создание объекта:

```
x0 = 200; y0 = 400  
r = 3      # радиус снаряда  
brushColor("black")  
bullet = circle(x0, y0, r)
```

запомнили
код объекта

Движение:

```
moveObjectBy(bullet, 0, -5)
```

по оси X

по оси Y

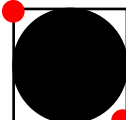
Остановка при выходе за границу окна

1. определить у-координату объекта
2. если она меньше 0, то
 - остановить движение
 - вернуть снаряд в исходное положение

координаты объекта:

(x_1, y_1, x_2, y_2)

(x_1, y_1)



(x_2, y_2)

```
y = coords(bullet)[1]
```

```
if y < 0:
```

```
    isFlying = False
```

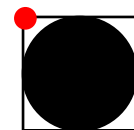
```
    moveTo(bullet, x0-r, y0-r)
```

левый
верхний угол

(x_0-r, y_0-r)

`isFlying` – логическая переменная

`True` – снаряд летит, `False` – не летит.



Как организовать анимацию?

вызывается
каждые 30 мс

```
def update():
    global isFlying, bullet
    if isFlying:    # если летит...
        y = coords(bullet)[1]
        if y < 0:   # если улетел...
            isFlying = False
            moveTo(bullet, x0-r, y0-r)
        else:      # летит дальше...
            moveObjectBy(bullet, 0, -5)
    ...
onTimer(update, 30)
```

Как запустить движение?

вызывается при
нажатии клавиши

```
def keyPressed(event):  
    global isFlying  
    if event.keycode == VK_SPACE:  
        isFlying = True # полетели!  
    elif event.keycode == VK_ESCAPE:  
        close() # закончить работу  
    ...  
onKey(keyPressed)
```

Полная программа

```
from graph import *  
def update():  
    ...  
def keyPressed(event):  
    ...  
x0 = 200; y0 = 400; r = 3  
brushColor("black")  
bullet = circle(x0, y0, r)  
isFlying = False  
  
onKey(keyPressed)  
onTimer(update, 30)  
  
run()
```

процедуры

Задания

«3»: Моделирование стрельбы слева направо.
После выхода за границу экрана снаряд
возвращается в исходную точку.

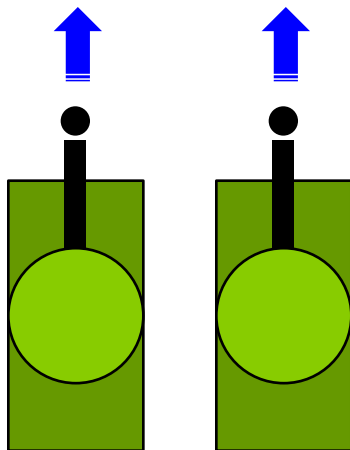


«4»: Дорисовать танк, из дула которого вылетает
снаряд:



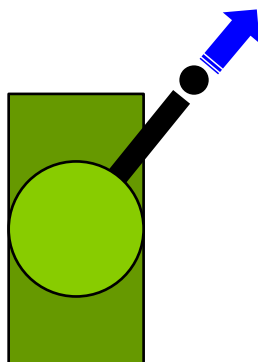
Задания

«5»: Два танка стреляют одновременно.



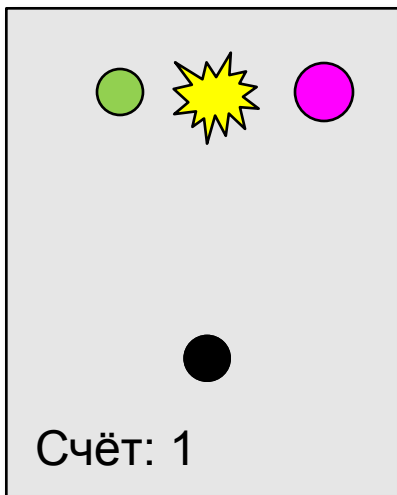
Задания

«6»: Танк с поворотной башней. Выстрел происходит в ту сторону, в которую повернут ствол:



Стрельба по тарелкам

(0,0)



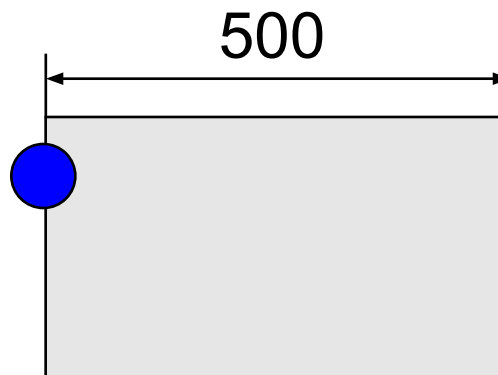
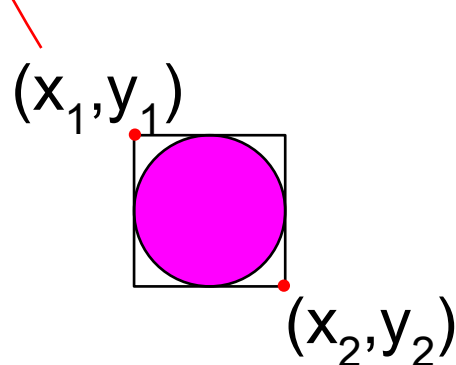
1. создать объекты-тарелки
`createPlates`
2. двигать тарелки
`movePlates`
3. проверить попадание в
какую-нибудь тарелку
`checkCollision`
4. проверить попадание в
конкретную тарелку
`hit`

Создание массива тарелок

```
def createPlates( N ) :  
    global plates    # глобальный массив  
    yPlates = 100    # у всех одна у-координата  
    plates = []      # пока массив пустой  
    for i in range(N) :  
        brushColor( randColor() )  
        p = circle( randint(0, 500), # x центра  
                    yPlates,          # y центра  
                    randint(10, 20)) # радиус  
        plates.append(p) # добавить в массив  
    ...  
createPlates( 5 )    # вызов процедуры
```

Движение тарелок

```
def movePlates():  
    global plates # глобальный массив  
    for p in plates: # для каждой тарелки  
        moveObjectBy(p, -2, 0) # сдвиг на 2 влево  
        x1, y1, x2, y2 = coords(p)  
        if x1 < 0: # если вышла за границу...  
            # перескочить вправо на ...  
            moveObjectBy(p, randint(500, 600), 0)
```

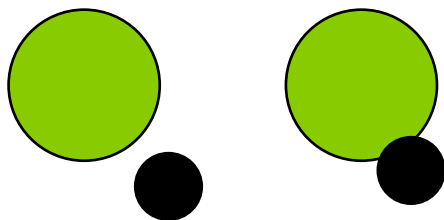


Попадание в какую-нибудь тарелку

```
def checkCollision():  
    global isFlying, bullet, plates  
    for p in plates:  
        if hit(p):  
            # перекинуть тарелку направо  
            moveObjectBy(p, randint(500, 600), 0)  
            # снаряд в начальную точку  
            moveObjectTo(bullet, x0-r, y0-r)  
            isFlying = False # остановить снаряд  
            break # только одну тарелку за раз
```

`hit(p)` – логическая функция, которая возвращает `True`, если снаряд (`bullet`) столкнулся с тарелкой `p`, и `False`, если не столкнулся.

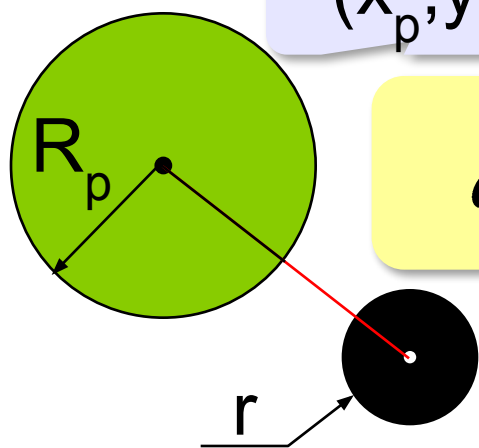
Попал ли снаряд в данную тарелку?



не попал попал



Как записать условие «попал» в виде формулы?



(x_p, y_p)

расстояние между центрами

$$d = \sqrt{(x_b - x_c)^2 + (y_b - y_c)^2}$$

(x_b, y_b)



«Попал»: $d^2 \leq (r + R_p)^2$

Попал ли снаряд в данную тарелку?

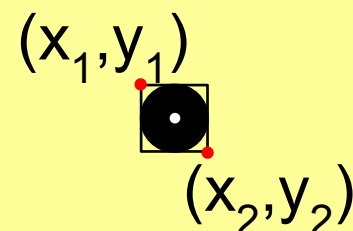
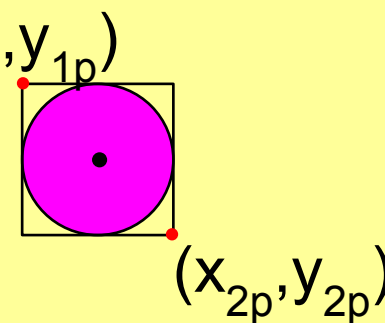
```
def hit(p):  
    ...  
    if d2 <= (Rp + r)**2:  
        return True  
    else:  
        return False
```



```
def hit(p):  
    ...  
    return d2 <= (Rp + r)**2
```

Попал ли снаряд в данную тарелку?

```
def hit(p):  
    global bullet  
    # координаты снаряда  
    x1,y1,x2,y2 = coords(bullet)  
    xb = x1 + r # центр снаряда  
    yb = y1 + r  
    # координаты тарелки  
    x1p,y1p,x2p,y2p = coords(p)  
    xp = (x1p + x2p) / 2  
    yp = (y1p + y2p) / 2  
    Rp = (x2p - x1p) / 2  
    d2 = (xb-xp)**2 + (yb-yp)**2  
    return d2 <= (Rp+r)**2
```

 (x_b, y_b)  (x_p, y_p) 

Как вызывать эти функции?

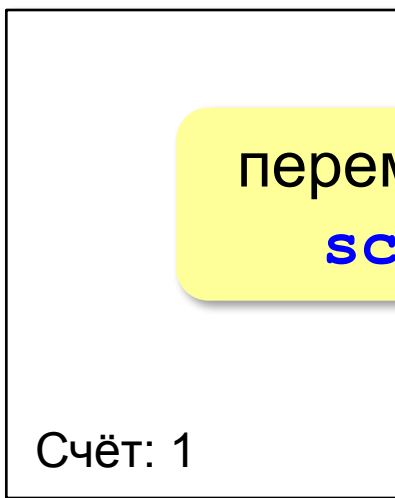
```
def update():
    global isFlying, bullet
    movePlates()
    if isFlying:      # если летит...
        y = coords(bullet)[1]
        if y < 0: # если улетел...
            isFlying = False
            moveTo(bullet, x0-r, y0-r)
        else: # летит дальше...
            moveObjectBy(bullet, 0, -5)
            checkCollision()
    ...
onTimer(update, 30)
```

вызывается
каждые 30 мс

Полная программа

```
from graph import *  
    # тут все функции  
    ...  
x0 = 200; y0 = 400; r = 3  
createPlates( 5 )  
brushColor("black")  
bullet = circle(x0, y0, r)  
isFlying = False  
  
onKey(keyPressed)  
onTimer(update, 30)  
  
run()
```


Как вывести счёт игры?



переменная
`score`



Как и когда
изменяется `score`?

Сначала: `score = 0`

При попадании:

`score += 1`

Метка (элемент типа `label`)

Создание метки:

```
lbl = label("Счёт: 0", 10, 200, bg="white")
```

(x,y)

фон

Изменение текста метки:

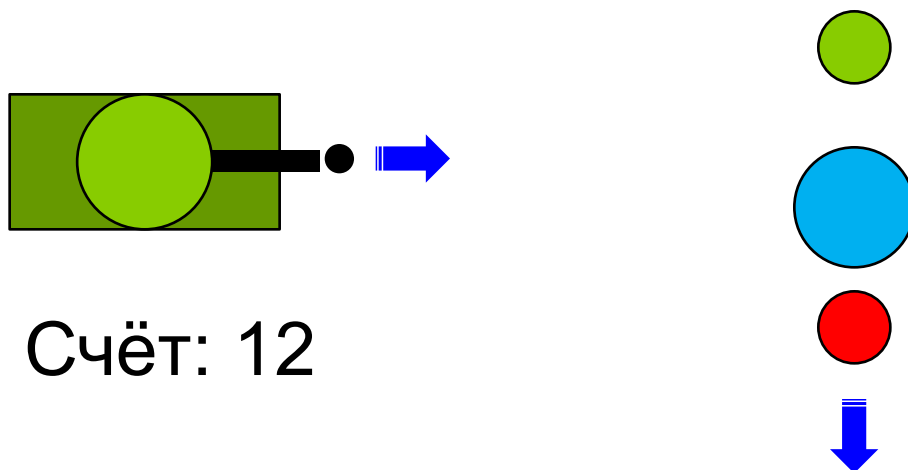
строка из числа

```
lbl["text"] = "Счёт: " + str(score)
```

Задания

«3»: Собрать и запустить программу. Увеличить скорость снаряда.

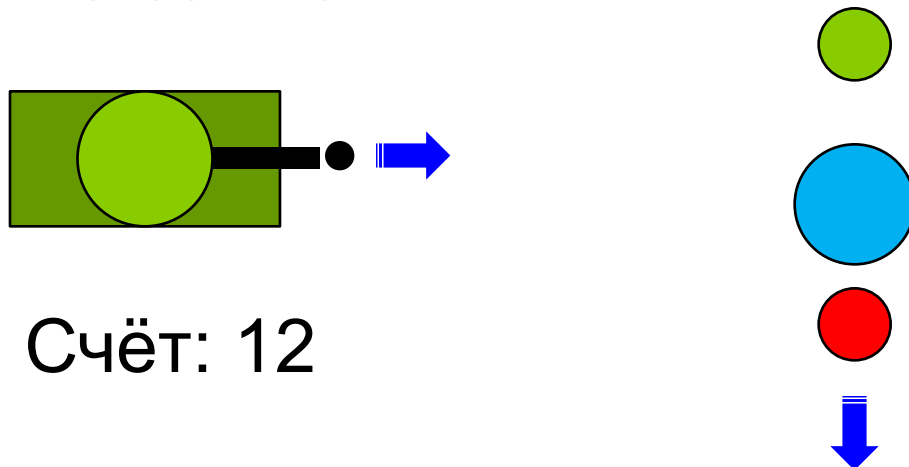
«4»: Выполнить задание на «3» для случая стрельбы слева направо (тарелки летят сверху вниз). Дорисовать танк, из дула которого вылетает снаряд.



Счёт: 12

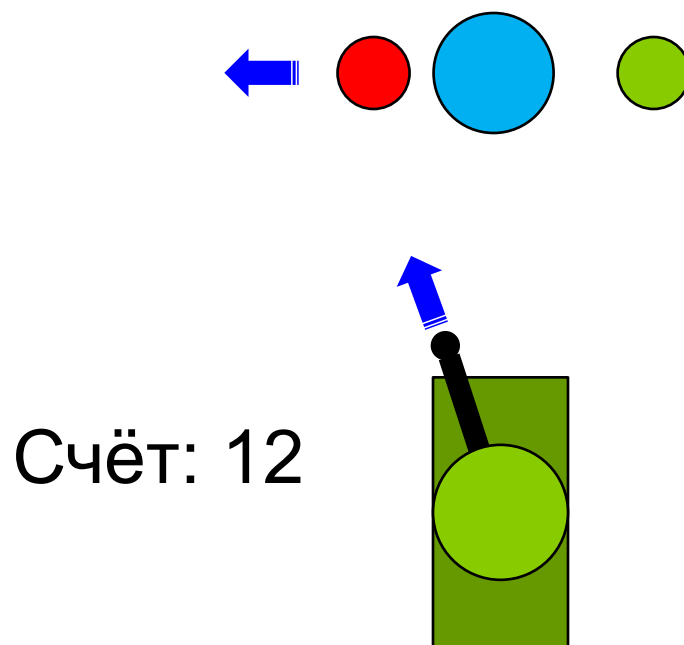
Задания

«5»: Дополнить задание на «4»: за попадание в более мелкую тарелку игрок получает больше баллов.



Задания

«6»: Сделать танк с вращающейся пушкой.
Снаряд вылетает из ствола в том же направлении. За попадание в более мелкую тарелку игрок получает больше баллов.



Счёт: 12

Конец фильма

ПОЛЯКОВ Константин Юрьевич
д.т.н., учитель информатики
ГБОУ СОШ № 163, г. Санкт-Петербург
kpolyakov@mail.ru