Themen

Figuren (Actors)

Die zweite wichtige Klasse der Bibliothek ist die Klasse Actor. Von ihr werden alle Klassen abgeleitet, die das Aussehen und das Verhalten von Figuren definieren.

Figuren erzeugen

Der Bezug unserer Klasse Apfel zur Basisklasse Actor wird hergestellt, indem Actor als Parameter in Klammern angefügt wird ❶. Bei den Funktionen, die die Klasse Apfel von der Basisklasse geerbt hat, wird die Zugehörigkeit durch das vorangestellte Actor. ausgedrückt ❸.

Die Funktion `__init__` definiert die wichtigsten Eigenschaften einer Figur. Dazu gehören beispielsweise auch der Dateiname und der Pfad der Figur.

Mit dem Parameter `self` (englisch für selbst) ❷ wird dabei festgelegt, dass sich die Funktionen auf das jeweilige Objekt selbst beziehen.

Figuren werden erzeugt, indem die Klasse `Apfel()` aufgerufen wird. Dabei kann man den Figuren auch Namen geben und die Funktion diesen Namen zuweisen ❹.

Figuren einfügen

Im Hauptprogramm wird das Spielfenster erzeugt. Mit der Funktion `addActor()` werden hier die Figuren in das Spielfenster gesetzt.

Der Funktion werden dabei zwei Parameter mitgegeben:

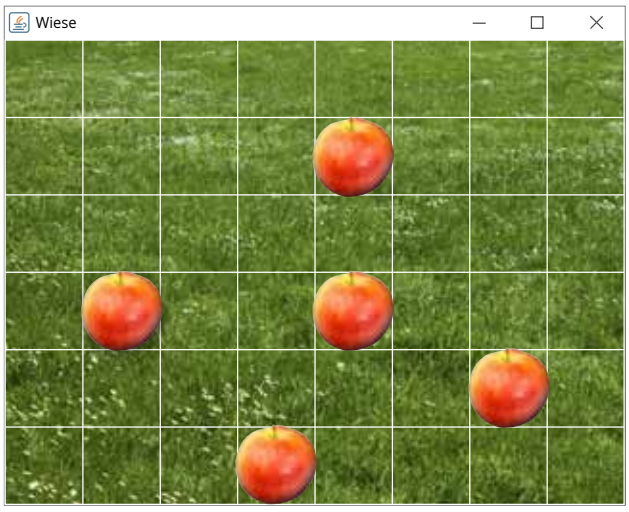
- die einzufügende Figur durch Notieren des Namens ❺ oder der Klasse `Apfel()` ❻
- die Position, also das Kästchen im Gitterraster, in dem die Figur platziert werden soll, durch Einfügen der Funktion `Location(x, y)`.

Es ist möglich, mehrere Figuren im Spielfenster zu platzieren, ohne ihnen eigene Namen zu geben ❼.

Der Parameter `x` in der Funktion `Location()` bezeichnet die horizontale und der Parameter `y` die vertikale Position. Die Kästchen werden dabei von der oberen linken Ecke ausgehend gezählt. Beim Zählen beginnt man wie üblich bei Null.

Mit der Funktion `getRandomEmptyLocation()` ❽ lassen sich Figuren auch in einem zufällig ausgewählten, leeren Kästchen platzieren.

```
from gamegrid import *

#Klasse Apfel
class Apfel(Actor):  ❶
    def __init__(self):  ❷
        Actor.__init__(self,  ❸
        "bilder/apfel.png") 1)

#Hauptprogramm
makeGameGrid(8, 6, 60, Color.white,
    "bilder/wiese.png", False) 1)

setTitle("Wiese")

elstar = Apfel()  ❹
jonagold = Apfel()

addActor(elstar, Location(1, 3))  ❺
addActor(jonagold, Location(4, 1))
addActor(Apfel(), Location(6, 4))  ❻
addActor(Apfel(), Location(3, 5))  ❼

addActor(Apfel(),
getRandomEmptyLocation())  ❽ 1)

show()
```

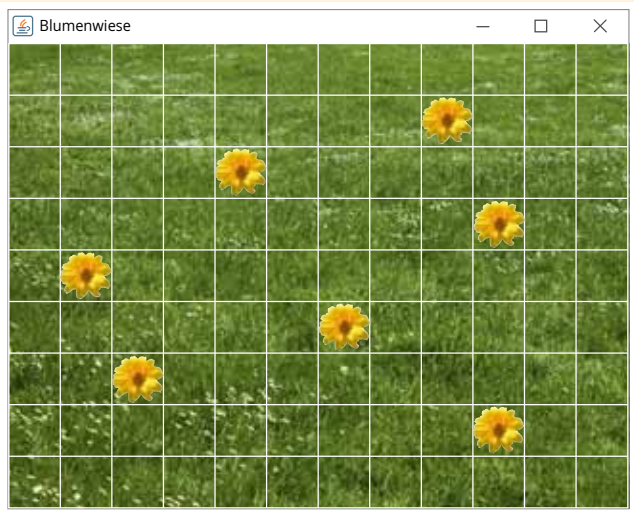


1) Zeilenumbrüche innerhalb der Programmzeilen sind hier und in den Beispielprogrammen der folgenden Lektionen durch das Layout bedingt. Sie können im Programmablauf zu Fehlermeldungen führen und sollten daher vermieden werden.

Figuren (Actors)

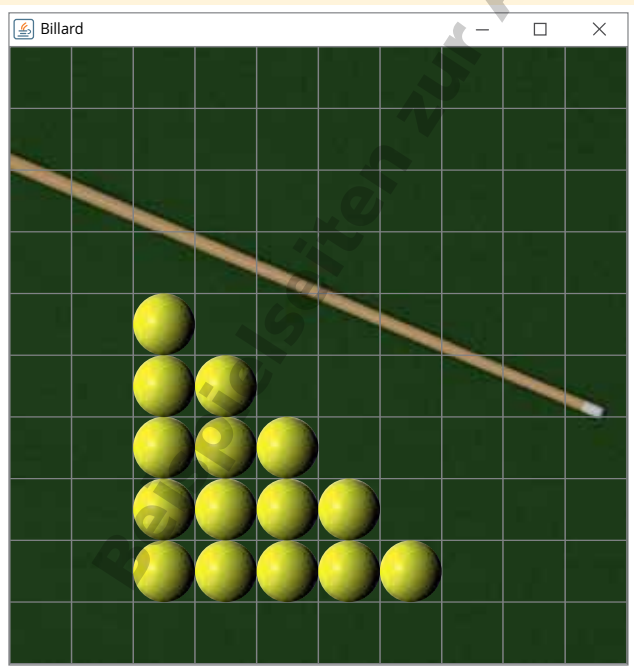
Aufgabe 1
Erzeuge ein Spielfenster, das aussieht wie im folgenden Bild. Verwende die Bilder wiese.png und blume_gelb.png.

Platziere anschließend noch weitere fünf Blumen in zufällig gewählten leeren Kästchen.



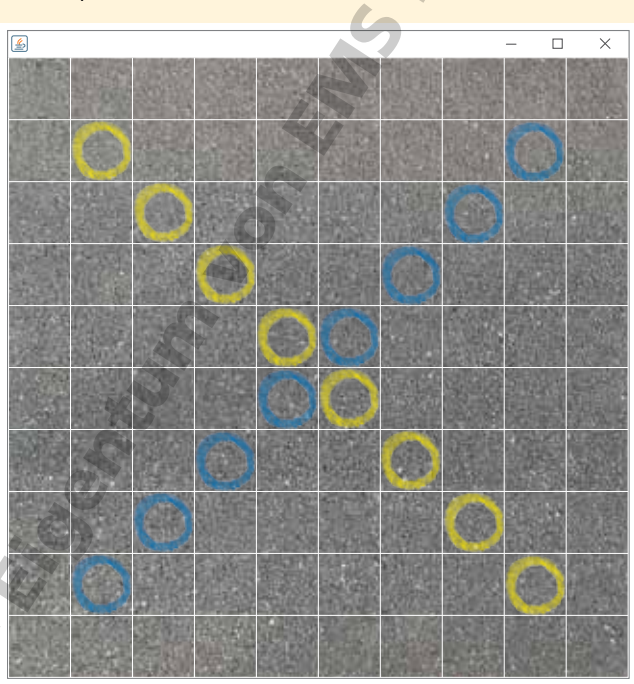
Aufgabe 2
Erzeuge ein Spielfenster, das aussieht wie im folgenden Bild. Verwende die Bilder billard.png und kugel_gelb.png.

Platziere die Kugeln mit Hilfe von for-Schleifen auf dem Spielfenster.



Aufgabe 3
Erzeuge ein Spielfenster, das aussieht wie im folgenden Bild. Verwende die Bilder asphalt.png, kringel_gelb.png und kringel_blau.png.

Platziere die Kringel mit Hilfe von for-Schleifen auf dem Spielfenster.



Aufgabe 4
a) Erstelle mit einem Bildbearbeitungsprogramm ein quadratisches Hintergrundbild im Format gif, png oder jpg und füge es in ein Spielfenster ein.

b) Erstelle mit einem Bildbearbeitungsprogramm eine Figur im Format gif, png oder jpg. Sie soll so groß sein, dass sie ein Kästchen des Spielfensters ausfüllt.

c) Erzeuge ein Spielfenster mit dem Hintergrundbild und platziere darin mehrmals deine Figur.

Tastatursteuerung und Kollision im Gitter

In Computerspielen möchte man Figuren nicht immer automatisch bewegen. Häufig sollen Spieler deren Bewegungen beeinflussen können, beispielsweise über die Tastatur.

Tastatur-Events

Bei der Steuerung über Tastatur-Events registriert das Programm Ereignisse `(e)` wie z. B. einen Tastendruck und führt daraufhin eine so genannte Rückruffunktion (auch Callbackfunktion) aus. Die Rückruffunktion in unserem Beispiel heißt `onKeyPressed(e)` ❺ und definiert, was beim Drücken bestimmter Tasten geschehen soll.

Die Funktion muss beim Erzeugen des Spielfensters dem Parameter `keyPressed` der Funktion `makeGameGrid()` zugewiesen werden ❼.

Nach jedem Tastendruck wird abgefragt, welche Taste gedrückt wurde. In unserem Beispiel wird die Figur nach dem Drücken der Cursortasten mit `setDirection()` in die entsprechende Richtung ausgerichtet ❻. Durch den vorangestellten Namen der Figur `pin.` werden alle Anweisungen dieser Figur zugeordnet.

Damit das Programm mit dem Registrieren von Tastendrücken beginnt, wird es mit `doRun()` ❽ gestartet.

Kollision im Gitter

Befinden sich in einem Spielfenster zwei unterschiedliche Figuren, von denen eine bewegt wird, kann es vorkommen, dass sie zusammenstoßen (kollidieren). In unserem Beispiel ist in der Funktion `platzen()` ❶ definiert, was im Falle einer Kollision mit der Seifenblase geschehen soll. Mit der Funktion `getOneActorAt()` wird dabei geprüft, ob sich im aktuellen Kästchen der Seifenblase eine Figur der Klasse Pin befindet ❷.

Solange sich keine Figur der Klasse Pin im Kästchen der Seifenblase befindet, gibt die Funktion `None` zurück. Sobald eine Figur der Klasse Pin in das Kästchen der Seifenblase bewegt wird, wird nicht mehr `None` zurückgegeben ❸. In diesem Fall platzt die Seifenblase, indem sie mit der Funktion `hide()` unsichtbar gemacht wird ❹.

```
from gamegrid import *

class Pin(Actor):
    def __init__(self):
        Actor.__init__(self, True,
        "bilder/pin.png")

class Seifenblase(Actor):
    def __init__(self):
        Actor.__init__(self,
        "bilder/seifenblase.png")
    def act(self):
        self.platzen()   ❶

    #Kollision mit Pin
    def platzen(self):   ❶
        piks = getOneActorAt(self.
        getLocation(), Pin)  ❷
        if piks != None:  ❸
            self.hide()  ❹

#Tastatur-Events
def onKeyPressed(e):  ❺
    keyCode = e.getKeyCode()
    if keyCode == 37: #nach links
        pin.setDirection(180)  ❻
    elif keyCode == 38: #nach oben
        pin.setDirection(270)
    elif keyCode == 39: #nach rechts
        pin.setDirection(0)
    elif keyCode == 40: #nach unten
        pin.setDirection(90)
    pin.move()

makeGameGrid(10, 10, 60, Color.white,
False, keyPressed = onKeyPressed)  ❼
setBgColor(230, 230, 230)

pin = Pin()
addActor(pin, Location(0, 1))
for i in range(20):
    addActor(Seifenblase(),
    getRandomEmptyLocation())

show()
doRun()  ❽
```

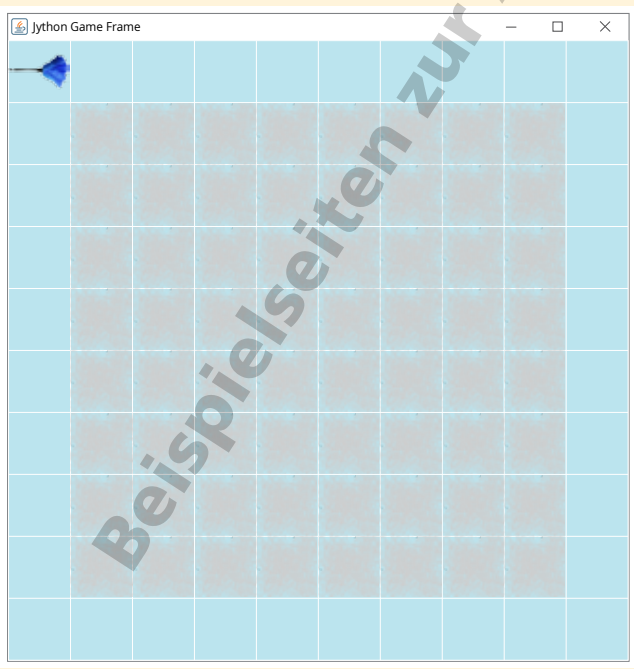
Tastatursteuerung und Kollision im Gitter

Aufgabe 1

- Erzeuge ein Spielfenster mit hellbraunem Hintergrund und lege ein Gitterraster darüber.
- Platziere eine Figur (seifenblase.png) oben links im Spielfenster.
- Platziere anschließend 20 Kakteen (kaktus.png) in zufällig gewählte leere Kästchen.
- Die Seifenblase soll mit den Cursortasten im Spielfenster bewegt werden können.
- Sobald die Seifenblase einen Kaktus berührt, soll sie platzen (unsichtbar werden).
- Zusatzaufgabe:
  Finde im Programm heraus, was die Funktion `getOneActorAt()` liefert, wenn nicht `None` geliefert wird.

Aufgabe 2

- Erzeuge ein Spielfenster mit hellblauem Hintergrund und lege ein Gitterraster darüber.
- Platziere eine Figur (staubwedel.png) oben links im Spielfenster.
- Platziere Figuren (staub.png) in allen inneren Kästchen, wie im folgenden Bild dargestellt.
- Der Staubwedel soll mit den Cursortasten im Spielfenster bewegt werden können.
- Sobald der Staubwedel den Staub in einem Kästchen berührt, soll dieser verschwinden (unsichtbar werden).



Aufgabe 3

- Erzeuge ein Spielfenster mit 9 x 9 Kästchen und hellgrauem Hintergrund und lege ein Gitterraster darüber.
- Platziere eine Figur (trampolin.png) unten in der Mitte des Spielfensters.
- Das Trampolin soll mit den Cursortasten nach links und rechts bewegt werden können. Dabei soll es sich nicht auf den Kopf drehen.
- Platziere eine Kugel (kugel_rot.png) an einer zufälligen Position in der obersten Kästchenreihe.
- Die Kugel soll sich nach unten bewegen.
- Sobald sie sich unten aus dem Fenster herausbewegt hat, soll sie unsichtbar werden.
- Sobald die Kugel das Trampolin berührt, soll sie ihre Richtung ändern und sich wieder nach oben bewegen.
- Sobald sie in der obersten Kästchenreihe ankommt, soll sich ihre X-Position auf einen zufälligen Wert ändern. Von dort soll sich die Kugel wieder nach unten bewegen.