

Програмування з бібліотекою Pygame Zero

Заповніть пропуски у програмі



1. Створення вікна розміром 800 x 600.

```
import _____ # завантажує модуль Pygame Zero

_____ = 800      # ширину ігрового вікна
_____ = 600      # висоту ігрового вікна

pgzrun._____( )    # запускає Pygame Zero, завжди в кінці програми
```

2. Додавання акторів до гри

```
...
ship = _____ ('playership1_blue')
ship.x = 370      # координата x актора
ship.y = 550      # координата x актора
def draw():
    _____.( )    # очищення екрана
    ship._____( )    # малює об'єкти на екрані
...
```



3. Реакцію на натискання клавіш та та рух персонажа

```
...
def _____():
    if keyboard._____:    # якщо натиснута клавіша 
        ship.x = ship.x - 5    # координати x зменшується на 5
    if keyboard._____:    # якщо натиснута клавіша 
        ship.x = ship.x + 5    # координати x зменшується на 5
    ...
```

4. Для перевірки взаємодії 2 персонажів використовується умовний оператор та функція

```
___ gem._____(ship):
```

5. Рахунок гри – створити змінну рахунок на початку гри та при використанні її у функції оголосити її як глобальну

```
score = 0
_____ update():    # функція
_____ score        # глобальна змінна
```

6. Для виведення текстових повідомлень використовується метод

```
screen._____._____('Рахунок: ' + str(score), (15,10), color=(____, ____, ____))
# червоний колір в системі RGB
```

Натисніть **FINISH**, введіть своє прізвища та ім'я,
надішліть вчителю, натиснувши **SEND**