

PyGame

ist hier zu Hause: <http://www.pygame.org/>

Leider gibt es PyGame nur für Python 2.4.*, also installieren wir erst mal **Python 2.4**

- (1) **Python 2.3 deinstallieren:** Start => Systemsteuerung => Software und jetzt den Eintrag „Python 2.3“ wählen und deinstallieren
- (2) **Python 2.4 installieren:** Du findest das Python-Paket im Lehrer-Ordner oben rechts unter `wspiegel\pygame`. Python schlägt als Installationsverzeichnis `C:\python24` vor, dabei wollen wir es belassen
- (3) Danach sollten wir den Rechner mal neu starten
- (4) Jetzt wird PyGame installiert, aus dem Lehrer-Ordner unter "`wspiegel\pygame`": `pygame-1.7.usw.exe` (`usw` gehört NICHT zum Dateinamen!) per Doppelklick installieren (Immer auf Ja bzw. Weiter bzw. Fertigstellen)
- (5) Idle ist eine schöne Entwicklungsumgebung, aber für PyGame leider unbrauchbar. Wir installieren die neue Version von SciTe
URL: <http://www.scintilla.org/SciTE.html>
SciTe ist ein kleiner, aber feiner Editor, freeware und umsonst! Wechsle in den Ordner `C:\Programme\scite` und lösche komplett alle Dateien in diesem (und nur in diesem!) Ordner! Kopiere dann `SciTE.zip` aus "`wspiegel\pygame`" nach `C:\Programme\scite`: Rechte Maustaste => Filzip => Hier extrahieren

Dies war Teil 1 unserer Arbeit, während dieser Arbeit ist **Surfen mit dem IE streng verboten!!!! Auch sonst bitte sehr vorsichtig sein . . .**

Mit SciTe arbeiten

SciTe findest du auf dem Desktop oben rechts



SciTE.exe

Für uns besonders wichtig der Punkt **Extras => Start** (alternativ: Die Taste **F5**)
Darauf hin solltest du in einem zweiten Fenster irgendeine Wirkung sehen, Beispiel:



PS: Die Ausgabe kann **unter** dem Editor-Fenster stehen, kann man einstellen (Wie?)

PyGame-Tutorials (auf Englisch) gibt es unter

- ◆ <http://rene.f0o.com/mywiki/PythonGameProgramming>
- ◆ <http://www.learningpython.com/category/python/pygame/>, siehe auch:
- ◆ <http://www.learningpython.com/2006/03/11/creating-a-game-in-python-using-pygame-introduction/>

(Die Links **nicht** abtippen, die kann man anklicken!)

Wir arbeiten mit folgender Lektion von Rene Dudfield (Vorsicht! Englisch!):

↪ <http://rene.f0o.com/mywiki/LectureThree>

Das Programm erzeugt folgende Ausgabe:



Der komplette Python-Code (markieren, kopieren und abspeichern unter „monkey.py“):

<http://rene.f0o.com/mywiki/LectureThree#head-29aff5fadab0f965dab3db56700b955bc7a78ced>

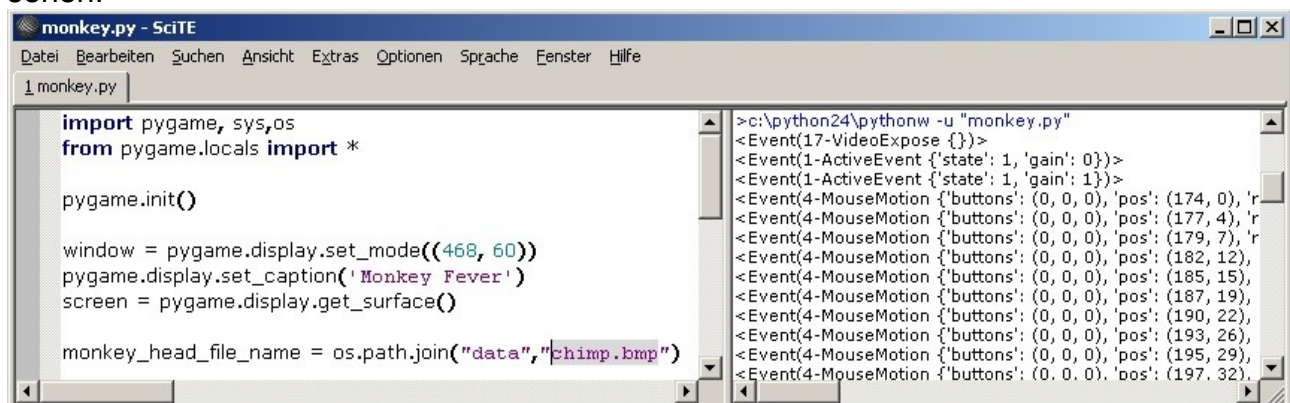
(Dies ist ein Link, nicht abschreiben!)

Damit das Programm funktioniert, benötigst du das Bild „chimp.bmp“ im Unterordner „dein_ordner/data“ (bitte den Ordner erstellen!), etwa so:



Du findest das Bild hier: <http://infog10a.wspiegel.de/python/chimp.bmp>

Der Programm „monkey.py“ wird von Rene Dudfield in der Lektion 3 komplett erklärt auf Englisch! Wenn du es unter SciTe laufen lässt, solltest du rechts komische Zeichen sehen:



Aufgabe: Finde heraus, was sie bedeuten!

Die Lektion Drei von **Rene Dudfield** enthält am Ende weitere Aufgaben:

<http://rene.f0o.com/mywiki/LectureThree#head-735f5e5895aec98a93f7b7791734aa8e390c8a9f>

(Dies ist ein Link, nicht abschreiben!)

Bearbeite hier wenigstens die **erste** und die **zweite** Aufgabe, eventuell noch die **dritte** Aufgabe! Lösungen gibt's demnächst hier: <http://www.wspiegel.de/infog10a/python> unter dem Namen `loesung1.txt`, `loesung2.txt` und `loesung3.txt`