

Und täglich grüßt das Murmeltier

- (1) PyGame installieren 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) Dies musst du leider jedes mal wiederholen, Sorry . . .
- (2) SciTe ist zwar auf dem Desktop, wir benötigen aber die Version vomletzten Mal, also auf den freigegebenen Lehrer-Ordner oben rechts in den Ordner `Programme` und dort auf das Symbol `>>>>`
(Vorsicht: nicht auf `phpedit`)



PyGame, die zweite

Rene Dudfield schreibt in seiner „[Introduction to PyGame](#)“: „Read through some of the pygame examples. Run them see what they do. You probably won't understand them all, but you will likely get a feel for some other pygame code.“

(URL: <http://rene.f0o.com/mywiki/LectureThree#head-3b3ad2b7b049b9f81c30e8588afc729e37ef17eb>)

Also schauen wir uns das Beispiel aus dem [PyGame-Intro](#) an (`ball.py`):

```
# URL: http://www.pygame.org/docs/tut/intro/intro.html
import sys, pygame
pygame.init()

size = width, height = 620, 440
speed = [2, 2]
black = 0, 0, 0

screen = pygame.display.set_mode(size)

ball = pygame.image.load("ball.gif") # statt "ball.bmp"
ballrect = ball.get_rect()

while 1:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            sys.exit()

    ballrect = ballrect.move(speed)
    if ballrect.left < 0 or ballrect.right > width:
        speed[0] = -speed[0]
    if ballrect.top < 0 or ballrect.bottom > height:
        speed[1] = -speed[1]

    screen.fill(black)
    screen.blit(ball, ballrect)
    pygame.display.flip()
```

Aufgabe 1: Vergleiche dieses PyGame-Programm mit unserem Programm vom letzten Mal:

```
import pygame, sys, os
from pygame.locals import *

pygame.init()

window = pygame.display.set_mode((468, 60))
pygame.display.set_caption('Monkey Fever')
screen = pygame.display.get_surface()

monkey_head_file_name = os.path.join("data", "chimp.bmp")

monkey_surface = pygame.image.load(monkey_head_file_name)

screen.blit(monkey_surface, (0,0))
pygame.display.flip()

def input(events):
    for event in events:
        if event.type == QUIT:
            sys.exit(0)
        else:
            print event

while True:
    input(pygame.event.get())
```

Wo liegen die Gemeinsamkeiten, wo die Unterschiede?

PS: Programm starten über den Punkt **Extras** => **start** (alternativ: Die Taste **F5**) in SciTe

PS 2: Du brauchst für unser Programm von heute einen Ball, den gibt's hier:
<http://infog10a.wspiegel.de/python/ball.gif>



PS3: Der Bild-Ball muss in das gleiche Verzeichnis wie dein Programm!

Aufgabe 2: Wie kann man das Programm beenden?

Aufgabe 3: Verändere die Größe des Fensters!

Aufgabe 4: Kannst du die Bewegung des Balles immer langsamer werden lassen? Wie?

Beispiel zur Aufgabe 4: <http://infog10a.wspiegel.de/python/ballLiegt.jpg>

Aufgabe 5: Was bedeutet der Befehl `while 1:` ? Probier mal

```
while 1:
    print „Python forever!“
```

(Das erklärt eventuell die Überschrift ...)