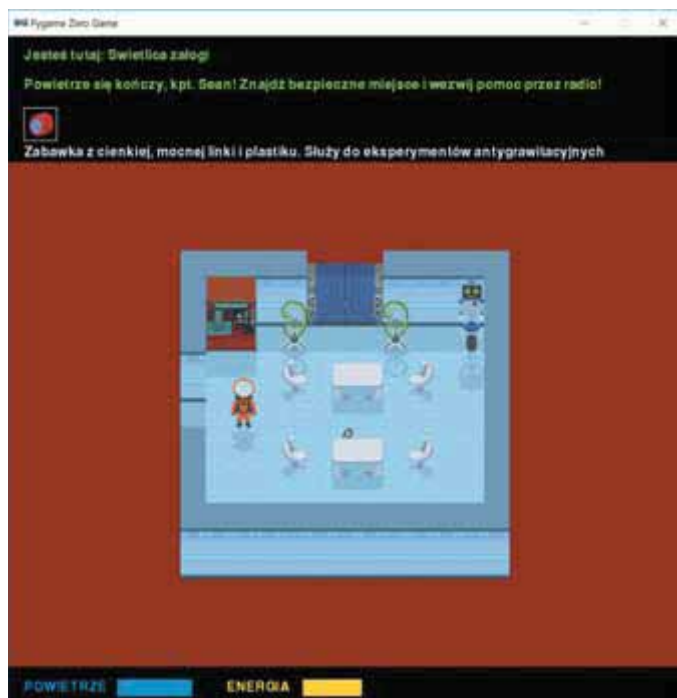


## DODAWANIE PASKA STANU POWIETRZA

Gracz może przegrać na dwa sposoby: gdy skończy mu się powietrze lub gdy skończy mu się energia. Dwa paski na dole ekranu pokazują graczom, ile energii im zostało (patrz rys. 12.1).



Rysunek 12.1. Dwa paski na dole ekranu pokazują, ile zostało powietrza i energii

Gracz traci energię, gdy przejdzie przez kałużę substancji toksycznej lub zostanie uderzony przez ruchome zagrożenie. Natomiast powietrze stopniowo wyczerpuje się ze względu na przeciek w ścianie stacji kosmicznej. Jeśli włożymy skafander, zyskamy więcej czasu, ale powietrze w zbiorniku skafandra też się kiedyś skończy. Jedną z najtrudniejszych decyzji będzie wybranie najlepszego momentu na dopompowanie powietrza i spożycie jedzenia w celu odzyskania energii.

### WYŚWIETLANIE PASKÓW POWIETRZA I ENERGII

Utworzymy nową sekcję programu, o nazwie POWIETRZE, którą umieścimy po sekcji DRZWI, ale przed sekcją START znajdującą się na końcu

programu. Nowy kod przedstawiony na listingu 12.1 dodajemy do ostatniego listingu z poprzedniego rozdziału (*listing11-7.py*). Zapisujemy plik pod nazwą *listing12-1.py*. Jeśli uruchomimy program, nie będzie on oferował jeszcze żadnych nowych możliwości, ale ten kod tworzy funkcję do rysowania pasków powietrza i energii.

### *listing12-1.py*

---

```
--obcięcie--
    obiekty[21][0] = ramki [ramka_drzwi_sl uzy]
    obiekty[21][1] = ramki_ci eni [ramka_drzwi_sl uzy]

#####
##  POWIETRZE  ##
#####

def rysuj_energie_powietrze():
    prostokat = Rect((20, 765), (450, 20))
    ❶ screen.draw.filled_rect(prostokat, CZARNY)
    # Wyczyść pasek powietrza.
    ❷ screen.draw.text("POWIETRZE", (20, 766), color=NIEBIESKI)
    ❸ screen.draw.text("ENERGIA", (260, 766), color=ZOLTY)

    ❹ if powietrze > 0:
    ❺     prostokat = Rect((130, 765), (powietrze, 20))
    ❻     # Rysuje nowy pasek powietrza.
    ❼     screen.draw.filled_rect(prostokat, NIEBIESKI)

    ❼ if energia > 0:
        prostokat = Rect((350, 765), (energia, 20))
        screen.draw.filled_rect(prostokat, ZOLTY)
        # Rysuje nowy pasek energii.

#####
##  START  ##
#####
--obcięcie--
```

---

*Listing 12.1. Rysowanie pasków powietrza i energii*

Nową funkcję `rysuj_energie_powietrze()` rozpoczynamy od narysowania czarnego prostokąta w dolnej części ekranu w celu wyczyszczenia tego obszaru ❶. Następnie dodajemy niebieską etykietę POWIETRZE ❷ i żółtą etykietę ENERGIA ❸. Ta funkcja

