**9 сынып, 4 тоқсан Тест сұрақтары**

**Python программалау тілінде 2D ойынын құру, Бөлімдік жиынтық бағалау**

1. Pygame кітапханасын іске қосу командасын белгілеңіз:
2. pygame.init()
3. import pygame
4. pygame.display.update()
5. pygame.display.set\_caption(" ")
6. Pygame құралдарының инициализациясы:
7. pygame.init()
8. import pygame
9. pygame.display.update()
10. pygame.display.set\_caption(" ")
11. Экранда циклге дейін объектілерді көрсету (жаңарту):
12. pygame.init()
13. import pygame
14. pygame.display.update()
15. pygame.display.set\_caption(" ")
16. Ойын терезедегі тақырыптың тағайындауы(назначение):
17. pygame.init()
18. import pygame
19. pygame.display.update()
20. pygame.display.set\_caption(" ")
21. Ойын терезесін құру:
22. pygame.event.get
23. screen.fill()
24. pygame.display.flip()
25. pygame.display.set\_mode((600,400))
26. Ойын терезесіндегі Артқы фонды түрлі түспен толтыру:
27. pygame.event.get
28. screen.fill()
29. pygame.display.flip()
30. pygame.display.set\_mode((600,400))
31. Кадр артындағы сурет процессінің болып жатқан командасы, алаңды жаңартады (Команда, по которой процесс отрисовки происходит один раз за кадр, обновляет всю поверхность отображения)
32. pygame.event.get
33. screen.fill()
34. pygame.display.flip()
35. pygame.display.set\_mode((600,400))
36. Pygame.event.get модульдың тағайындауы (Назначение модуля pygame.event.get)
37. жалғыз оқиғаны кезектен күтеді (ждет одиночного события из очереди)
38. оқиғаларды кезектен жояды (удаляет события из очереди)
39. оқиғаларды кезектен алады (получает события из очереди)
40. жаңа оқиғаны кезекке орналастырады (размещает)
41. Pygame.event.post модульдың тағайындауы:
42. жалғыз оқиғаны кезектен күтеді)
43. оқиғаларды кезектен жояды
44. оқиғаларды кезектен алады
45. жаңа оқиғаны кезекке орналастырады
46. Pygame.event.clear модульдың тағайындауы:
47. жалғыз оқиғаны кезектен күтеді
48. оқиғаларды кезектен жояды)
49. оқиғаларды кезектен алады
50. жаңа оқиғаны кезекке орналастырады
51. Pygame.event.wait модульдың тағайындауы:
52. жалғыз оқиғаны кезектен күтеді
53. оқиғаларды кезектен жояды
54. оқиғаларды кезектен алады
55. жаңа оқиғаны кезекке орналастырады
56. Кейіпкерді басқару батырмасы - оңға, солға:
57. if keys [pygame.K\_LEFT] x-=speed
58. if keys [pygame.K\_UP] y-=speed
59. if keys [pygame.K\_RIGHT] x+=speed
60. if keys [pygame.K\_DOWN] y+=speed
61. Кейіпкерді басқару батырмасы - жоғары, төмен:
62. if keys [pygame.K\_LEFT] x-=speed
63. if keys [pygame.K\_UP] y-=speed
64. if keys [pygame.K\_RIGHT] x+=speed
65. if keys [pygame.K\_DOWN] y+=speed
66. Суреттерді ойынға орналастыру командалары (фон и персонаж)
67. img\_surf=pygame.image.load ('111.bmp')
68. pygame.draw.rect(sc, GREEN, (200, 200, 250, 200))
69. pygame.draw.circle(sc, YELLOW, (100, 100), 50)
70. a\_surf=pygame.image.load('222.bmp').convert()
71. Графикалық примитивтерді қоятын командалар:
72. img\_surf=pygame.image.load ('111.bmp')
73. pygame.draw.rect(sc, GREEN, (200, 200, 250, 200))
74. pygame.draw.circle(sc, YELLOW, (100, 100), 50)
75. a\_surf=pygame.image.load('222.bmp').convert()