

MINI DOOM

Современный Python через игру



ТОМ 2

Окно в ад

Python 3.15 · pygame-ce · numpy



Алексей Примак
MINI DOOM. Современный
Python через игру
Том 2. Окно в ад

*<https://litres.ru/74679628>
SelfPub; 2026*

Аннотация

Второй том серии «MINI DOOM. Современный Python через игру». Из консоли выходим в настоящее окно. Ставишь pygame-se и pipру, учишься слушать события и узнаёшь, что картинка — это массив чисел: пиксели рисуются на pipру целыми массивами, без циклов.

Дальше — игровой цикл с честным временем кадра, управление с клавиатуры и мыши через «стену» между игрой и библиотекой, робот, который сам проверяет игру без человека, и свой шрифт, где каждая буква — 35 бит в одном числе. К концу тома у тебя окно, в котором всё движется и слушается мыши.

5 глав, 43 листинга с настоящим выводом, задачи с ответами. Код — на GitHub

Для тех, кто знает основы Python и хочет сделать первую графическую программу. На «ты», с юмором. 18+.

Содержание

Вместо предисловия	4
Серия целиком	5
Конец ознакомительного фрагмента.	6

MINI DOOM. Современный Python через игру Том 2. Окно в ад

Вместо предисловия

Это второй том книги «MINI DOOM. Современный Python через игру». В первом томе ты прошёл основы Python в консоли: переменные, ветвления, функции, списки и словари, датаклассы, классы и ссылки: собрал консольный рога-лик на объектах и поймал три бага, спрятанных в ссылках.

Теперь из консоли выходим в окно: пиксели, игровой цикл, управление и текст на экране. Номера глав, листингов и рисунков в серии сквозные, поэтому ссылка «см. главу 12» ведёт туда же, куда и в однотомике.

Серия целиком

— **Том 1. Учимся держать оружие**— главы 1–8: основы Python в консоли, от первой программы до ссылок и рекурсов.

— **Том 2. Окно в ад**— главы 9–13: окно pygame-се, пиксели на пмпу, игровой цикл, клавиатура и мышь, свой шрифт.

— **Том 3. Третье измерение**— главы 14–19: рейкастинг, стены, текстуры, пол и свет, профилировщик, двери.

— **Том 4. Здесь кто-то есть**— главы 20–25: спрайты, монстры, оружие, конечные автоматы, поиск пути, смерть.

— **Том 5. Шум, свет и финальные титры**— главы 26–29: звук, экраны, уровни в файлах, uv, ruff, мпу и pytest.

Все исходники серии — на GitHub: <https://github.com/RushSex/MiniDoom-Python>. Папка `examples/chNN` для каждой главы, готовая игра — папка `minidoom`. Там же README: `uv sync`, `uv run main.py` — и вперёд. Каждая глава начинается с проекта предыдущей, так что можно начать читать этот том, взяв готовый код последней главы прошлого тома.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.