




Python小程序：你看？这千年难遇的雪景——简直“美到犯规”【满屏雪花飞舞】

原创

顾木子吖  于 2021-11-02 10:00:35 发布  495  收藏 5

分类专栏：[python合集](#) [程序员合集](#) [界面化小程序](#) 文章标签：[python](#) [小程序](#) [pygame](#) [界面化小程序](#) [表白](#)

版权声明：本文为博主原创文章，遵循 [CC 4.0 BY-SA](#) 版权协议，转载请附上原文出处链接和本声明。

本文链接：https://blog.csdn.net/weixin_55822277/article/details/121094618

版权



[python合集](#) 同时被 3 个专栏收录

99 篇文章 56 订阅

订阅专栏



[程序员合集](#)

100 篇文章 11 订阅

订阅专栏



[界面化小程序](#)

42 篇文章 6 订阅

订阅专栏

导语



作为南方人！

每每下雪大家都会激动不已，尽管打工人上班的步伐不能停歇，尽管全身冷得嘚嘚嘚嘚
尽管大棉袄裹了又裹，但依旧挡不住大家掏出手机“咔”几张，参与朋友圈“初雪大赛”！



下雪了下雪了

唯美纷飞的落雪场景成为那天那个地方下雪了的热门话题

小编赶紧整理了一波！让大家一饱眼福！！

很多人说？现在不是秋天嘛？这么热的天，哪儿来的雪化？不要急，不要急！说到做到！不用冬天也能看雪啦~
最近国庆结束——刚好开始降温啦~真正的到秋天了，冬天还会远嘛？

小编可以为你下一场雪，抓住机会吧——这款雪景不仅每个人都能拿来玩，用适合表白哦！跟我来看看吧~



正文

一波“美到犯规”的，今日雪景放送来啦！每张都能做壁纸拿走不谢！

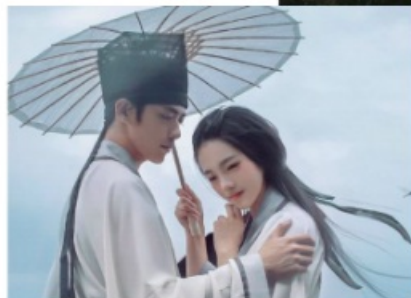
你瞧，昨夜雪落古城之时，在钟楼四周灯火的映衬下格外好看呢！





开始敲代码：

(1) 素材。



(2) 设置屏幕名称大小等。

```
os.chdir(r'C:')
pygame.init()          #初始化pygame
SIZE = (790, 430)     #设置屏幕宽长, 根据背景图片调整(或者调整图片)
bg_size = width, height = 300, 200          #设置开始和关闭界面窗口
bg_rgb = (255, 255, 255)
screen = pygame.display.set_mode(bg_size)
screen = pygame.display.set_mode(SIZE)
screen1 = pygame.display.set_mode(SIZE)
pygame.display.set_caption("漫天雪花—小程序")
```

(3) 设置界面背景图。

```
bg = pygame.image.load('11.jpg')#可随意修改自己喜欢的背景
```

(4) 雪花飘落的位置设定。

```
snow_list = []        #雪花列表
for i in range(300):
    x_site = random.randrange(0, SIZE[0]) #雪花圆心位置
    y_site = random.randrange(0, SIZE[1]) #雪花圆心位置
    X_shift = random.randint(-1, 1)      #x轴偏移量
    radius = random.randint(4, 6)       #半径和y周下降量
```

(5) 背景音乐的设定。

```
track = pygame.mixer.music.load('bgm.mp3') # 加载音乐文件, 可按照自己喜欢的修改
pygame.mixer.music.play()                  # 开始播放音乐流
pygame.mixer.music.fadeout(600000)        #设置音乐多久慢慢淡出结束
play_image = pygame.image.load("11.jpg").convert_alpha() # 创建播放图片surface对象
pause_image = pygame.image.load("11.jpg").convert_alpha() # 创建暂停图片surface对象
pause_rect = pause_image.get_rect()        #获取播放矩形框
print(pause_rect.width,pause_rect.height)  #获取暂停矩形框
pause_rect.left, pause_rect.top = (width - pause_rect.width) // 2, (height - pause_rect.height) // 2
pause = False                              # 定义播放标志位
```

(6) 附部分代码。

```

while True:
    # 查找队列事件
    for event in pygame.event.get():
        # 查找点击关闭窗口事件
        if event.type == pygame.QUIT:
            sys.exit()

        # 查找鼠标左右击事件
        if event.type == MOUSEBUTTONDOWN:
            # 检测鼠标左击是否按下
            if event.button == 1:
                pause = not pause

            # 检测鼠标右击是否按下
            if event.button == 3:
                pause = not pause

        # 检测键是否按下
        if event.type == KEYDOWN:
            # 检测是否为空格键按下
            if event.key == K_SPACE:
                pause = not pause

    # 填充界面背景
    screen.fill(bg_rgb)

    # 空格控制播放和暂停，并显示相应的图片
    if pause:
        pygame.mixer.music.pause()
        screen.blit(pause_image, pause_rect)
    else:
        pygame.mixer.music.unpause()
        screen.blit(play_image, pause_rect)

    screen1.blit(bg, (0, 0)) #图片背景
    for i in range(len(snow_list)):
        pygame.draw.circle(screen1, (255, 255, 255), snow_list[i][:2], snow_list[i][3]-3)

        # 移动雪花位置（下一次循环起效）
        snow_list[i][0] += snow_list[i][2]
        snow_list[i][1] += snow_list[i][3]
        if snow_list[i][1] > SIZE[1]: #判断雪花位置是否超出屏幕，是的话重设位置
            snow_list[i][0] = random.randrange(0, SIZE[0])
            snow_list[i][1] = random.randrange(0, SIZE[1])

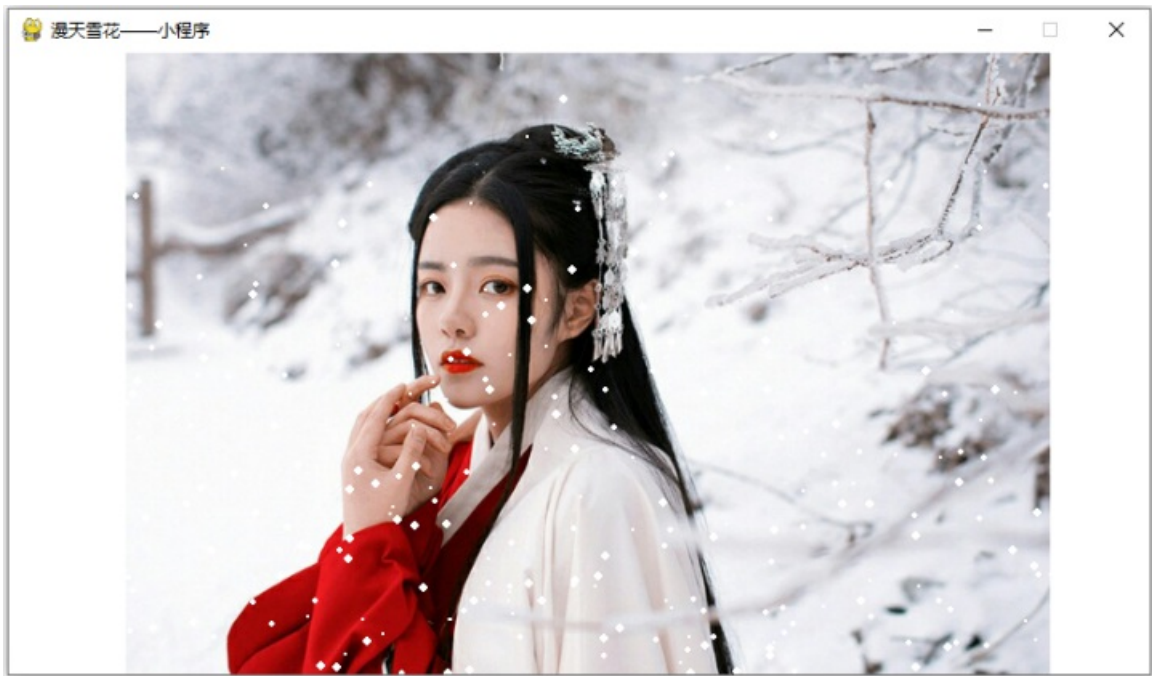
    pygame.display.flip() #刷新屏幕
    clock.tick(20)
pygame.quit() #退出

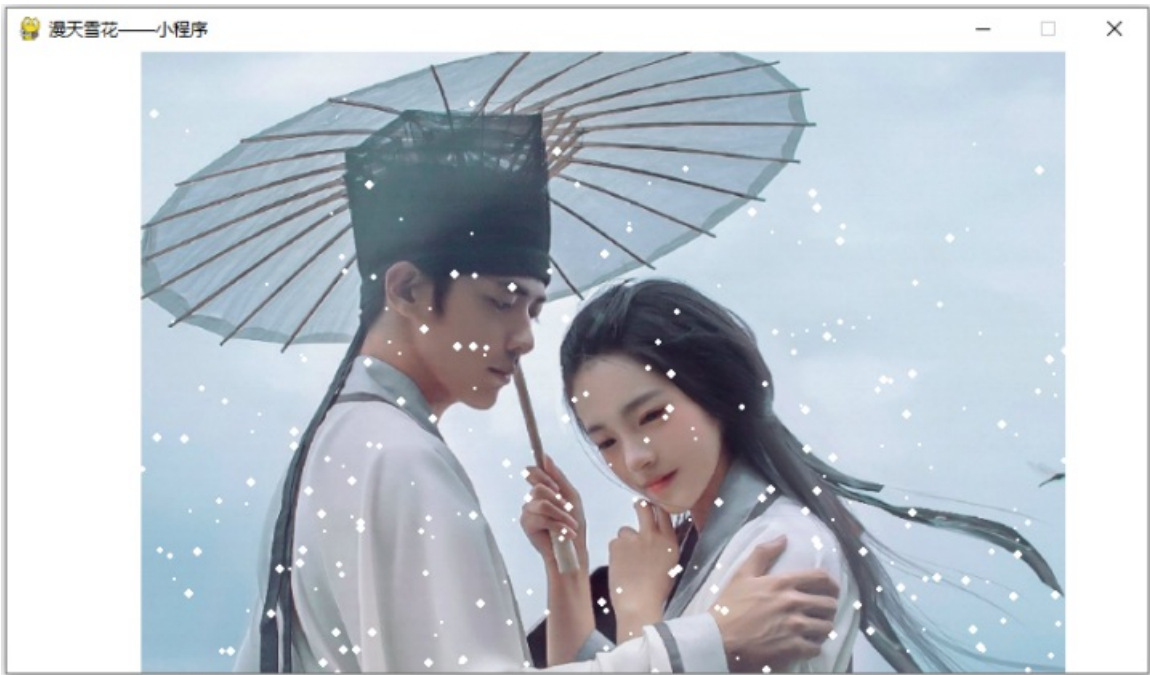
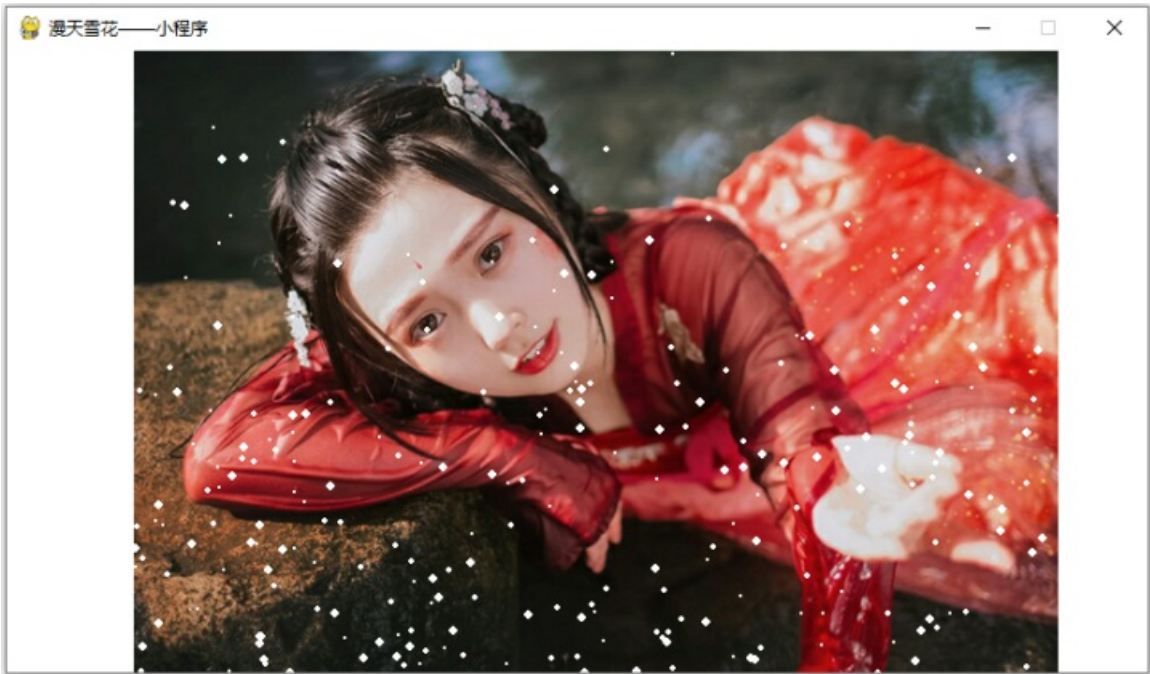
```

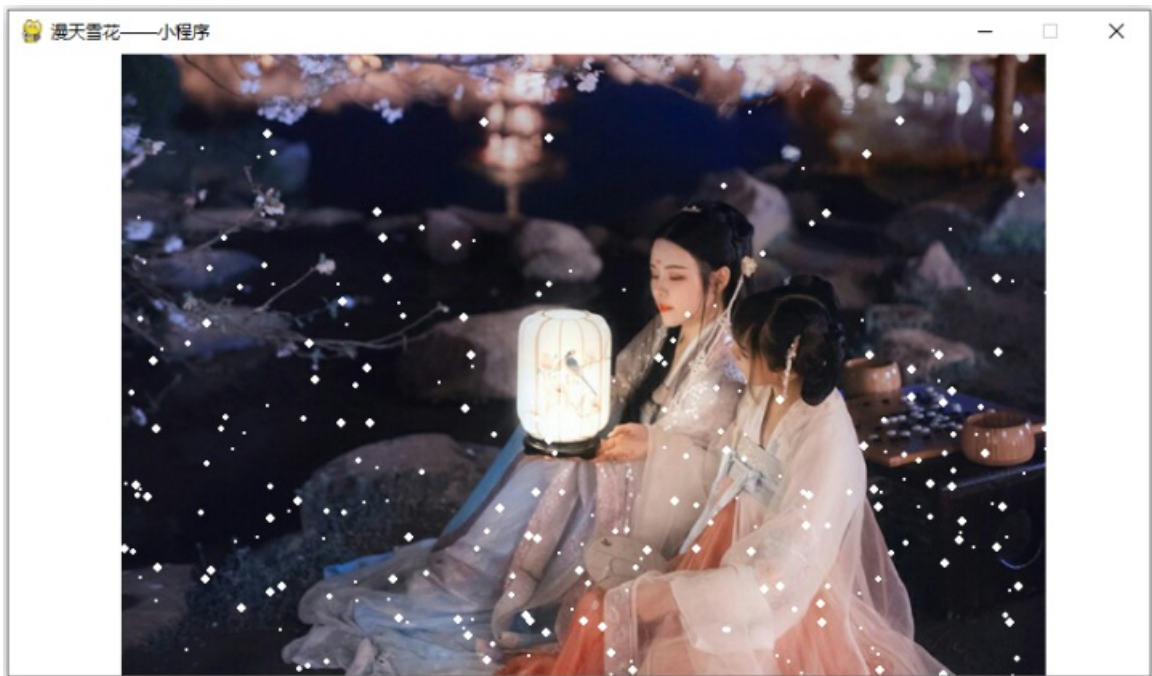
效果如下——都是动态的画面滴

其实都是动态的下雪，但是我还会不会录制所以只能截图是静止的。

效果图：







总结

这效果一出场效果真的是满分！谁用谁好看——嘿嘿嘿，绝美的画面，拿代码自己试试吧？

你们的支持是我最大的动力！！记得三连哦~mua 欢迎大家阅读往期的文章哦~

