

```

1 import pygame
2 import sys
3 import random
4
5 # 初期化
6 pygame.init()
7
8 # 画面サイズ
9 screen_width = 800
10 screen_height = 600
11
12 # 画面作成
13 screen = pygame.display.set_mode((screen_width, screen_height))
14 pygame.display.set_caption("画像切り替えゲーム")
15
16 # フォントの設定
17 font = pygame.font.Font(None, 36)
18
19 # 画像の読み込み
20 image_files = [f"{i}.png" for i in range(16)]
21 images = [pygame.image.load(file) for file in image_files]
22
23 # 表示する画像のインデックス
24 current_image_index = 12
25
26 # カウンター
27 counter = 0
28
29 # ゲームクリアフラグ
30 game_clear = False
31
32 # ゲームが始まったかどうかのフラグ
33 game_started = False
34
35 # 左上に表示する画像のリスト
36 top_left_images = [pygame.image.load(f"top_left_{i}.png") for i in range(9)]
37
38 # ゲームループ
39 clock = pygame.time.Clock()
40
41 while True:
42     for event in pygame.event.get():
43         if event.type == pygame.QUIT:
44             pygame.quit()
45             sys.exit()
46         elif event.type == pygame.KEYDOWN:
47             if not game_started:
48                 # ゲームが始まっていない場合
49                 if event.key == pygame.K_UP:
50                     # 上矢印キーが押されたらゲームが始まる
51                     game_started = True
52                     # 画像をランダムに変更
53                     current_image_index = random.randint(0, 14)
54             elif not game_clear:
55                 # ゲームが始まり、かつクリアしていない場合
56                 if 0 <= current_image_index <= 11:
57                     # 1~12の画像が表示されている場合
58                     if event.key == pygame.K_UP:
59                         # 上矢印キーが押されたら数字が0に戻る
60                         counter = 0
61                         current_image_index = random.randint(0, 14)
62                     elif event.key == pygame.K_DOWN:
63                         # 下矢印キーが押されたら数字が増える
64                         counter += 1
65                         current_image_index = random.randint(0, 14)
66                 elif 12 <= current_image_index <= 14:

```

```
67     # 13~15の画像が表示されている場合
68     if event.key == pygame.K_UP:
69         # 上矢印キーが押されたら数字が増える
70         counter += 1
71         current_image_index = random.randint(0, 14)
72     elif event.key == pygame.K_DOWN:
73         # 下矢印キーが押されたら数字が0に戻る
74         counter = 0
75         current_image_index = random.randint(0, 14)
76
77     # ゲームクリア判定
78     if counter == 9 and 1 <= current_image_index <= 12:
79         game_clear = True
80         # ゲームクリアの時に15.pngに変更
81         current_image_index = 15
82
83     # 画面の描画
84     screen.fill((255, 255, 255)) # 背景を白に設定
85
86     # 画像の表示
87     screen.blit(images[current_image_index], (0, 0))
88
89     # 左上に表示する画像の表示
90     if game_started and not game_clear:
91         screen.blit(top_left_images[counter % 9], (10, 10))
92
93
94     pygame.display.flip() # 画面を更新
95     clock.tick(60) # フレームレートを設定
96
97
```