import sys

import os

import pygame

pygame.init()

clock = pygame.time.Clock()

scrsize = width, height = 600, 400

black = 0, 0, 0

bgcolor = (240, 240, 220)  # light grey

# to get the true full-screen size, do this BEFORE pygame.display.set\_mode:

fullscreen\_sz = pygame.display.Info().current\_w, pygame.display.Info().current\_h

print('screen size =', fullscreen\_sz)

# ---------- This works under Windows Vista, no promises elsewhere! ----------

# initially center the pygame window by setting %SDL\_VIDEO\_WINDOW\_POS%

win\_pos\_left = 1 + ((fullscreen\_sz[0] - width) // 2)

win\_pos\_top = 1 + ((fullscreen\_sz[1] - height) // 2)

os.environ['SDL\_VIDEO\_WINDOW\_POS'] = '{0},{1}'.format(

    win\_pos\_left, win\_pos\_top)

# ----------------------------------------------------------------------------

screen = pygame.display.set\_mode(scrsize, pygame.RESIZABLE)

# ----------------------------------------------------------------------------

os.environ['SDL\_VIDEO\_WINDOW\_POS'] = ''

# if you don't clear the environment variable, the window will reposition

# every time pygame.display.set\_mode() gets called due to a VIDEORESIZE event.

# ----------------------------------------------------------------------------

arial = pygame.font.SysFont('arial,microsoftsansserif,courier', 14)

txt2display = arial.render("This window is resizeable", True, black)

txt2display\_w = txt2display.get\_size()[0]

while True:

    changed = False

    for event in pygame.event.get():

        if event.type == pygame.QUIT:

            pygame.quit()

            sys.exit(0)

        elif event.type == pygame.VIDEORESIZE:

            scrsize = event.size  # or event.w, event.h

            screen = pygame.display.set\_mode(scrsize, pygame.RESIZABLE)

            changed = True

    screen.fill(bgcolor)

    # at top-center of screen

    screen.blit(txt2display, ((scrsize[0]+1-txt2display\_w)//2, 1))

    pygame.display.update()

    if not changed:

        clock.tick(60)  # limit to 60 fps