如果打算用pygame做个游戏的话，很重要的第一步就是brainstorm一个想法要做什么。当然这也是很多项目都通用的。很多时候在学习的时候，是老师布置一个任务，然后你试图实现。至于这个任务是什么，是老师给的，我不用管。但是到了真正做一个项目的时候就需要考虑到底想做什么。

有的人可能是技术导向型，就是自己可能是新学了一个东西，或者有一个看上去很fancy的技术，期望做一个项目利用这个技术。而有的人可能是目标导向型，就是先提出一个想法要做什么，然后看什么样的技术可以实现这个想法。如果在已经学过的技术里面没有方法，可以学习一个全新的技术。

这两种方法没有什么优劣之分，但是有一点：如果想真正做出来一个吸引人的项目，一定不是技术导向型，而是目标导向型。毕竟，没有一个产品的使用者会关注具体使用了什么技术，而是关注这些技术能带来什么好处，实现的功能受不受欢迎。

至于点子从哪里来，一方面是在github上面搜各种各样的项目，会有一些各种各样有趣的的小东西。以下两个链接是俄罗斯方块和贪吃蛇的实例。当然这个东西很普通，但是或许可以从想法上面获取一些灵感。当然，也可以试图解决生活中的问题

<https://www.2cto.com/kf/201204/128090.html>

<http://www.cnblogs.com/vamei/archive/2012/07/03/2574436.html>

<https://github.com/DeqianBai/Project-Alien-Invasion>

这是一个项目合集

https://www.jianshu.com/p/8ddeb797d1be

接下来是pygame常用的功能，比如说有背景的背景的设定，鼠标位置的检测，单击的检测，颜色填充，对象的移动，可能还有文字的显示。这些很多的东西都可以从网上搜到。

<https://blog.csdn.net/dyx1024/article/details/7483085>

文字显示

<https://blog.csdn.net/j2IaYU7Y/article/details/81771500>

古诗词词库

<http://www.cnblogs.com/SRL-Southern/p/4936000.html>

鼠标位置检测

<https://blog.csdn.net/qq_41556318/article/details/86304872>

对象讲解

Debug的问题的话，大概就是出了什么问题上网搜，把报错的那一行上网搜。如果有的时候没报错，却不能实现，就很百思不得其解，就逐行读一遍代码，有的时候问题瞬间有灵感解决了。可能甚至有的时候是一个很小的失误，比如屏幕没切换，发现原因是屏幕没update。

<https://blog.csdn.net/kfyzjd2008/article/details/78625723>

对这里还有一个封装的链接