1. pygame. XX
   1. init() 初始化模块
   2. Rect(int\_left, int\_top, int\_width, int\_height) 返回Rect对象，宽高沿xy正方向
2. pygame. display. XX
   1. set\_mode((int\_width, int\_height)) 按指定宽高创建Surface对象
   2. set\_caption(‘String’) 设置窗体标题

update() 刷新窗体

1. pygame. mouse. XX
   1. get\_pos() 返回鼠标位置的二元组（x，y）
2. pygame. event. XX
   1. get() 获取事件，返回Event对象
3. pygame. time. XX
   1. Clock() 返回Clock对象
4. pygame. image. XX
   1. load(‘String’) 从指定的路径加载图片，返回图片数据，再应用convert\_alpha()或convert()转化为Surface对象
5. pygame. mixer. XX
   1. Sound(‘String’) 从指定位置加载声音文件，返回Sound对象
6. pygame. sprite. XX
   1. collide\_rect(带rect参数的对象1，带rect参数的对象2) 检测碰撞，返回布尔变量
7. Event对象
   1. .type 对象类型，包括QUIT, KEYDOWN, MOUSEBUTTONUP等
   2. .key 若事件为KEYDOWN类型，返回按下的键，如K\_SPACE
8. Clock对象
   1. .tick(int) 设置帧数，若离上次执行tick的间隔小于帧数间隔，会休眠至指定时间后执行下一条
9. Surface对象
   1. .blit(Surface1, (int\_x, int\_y) ) 将Surface1显示在Surface的指定坐标
   2. .get\_size() 返回二元组（width，height）
10. Sound对象
    1. .play( [-1] ) 开始播放[循环播放]
    2. .stop() 停止播放
    3. .get\_volume() 获取音量大小，默认1.0
    4. .set\_volume(float) 设置音量大小
11. Rect对象
    1. .x
    2. .y
    3. .size 二元组属性（width，height）
    4. .topleft 二元组属性（x，y）
    5. .center 二元组属性（x + width/2, y + height/2）