

```
In [1]: import sys
import os
sys.path.append(os.pardir)
```

Alignクラスを使う前の処理

ウィンドウサイズは定数とする

```
In [2]: WIDTH = 800
HEIGHT = 600
```

```
In [3]: import pygame
```

```
pygame 2.0.0 (SDL 2.0.12, python 3.8.6)
Hello from the pygame community. https://www.pygame.org/contribute.html
```

```
In [4]: pygame.init() # モジュール初期化
font = pygame.font.Font(None, 60) # フォント設定(フォント種類, サイズ(px))
# 描画する文字を設定(文字列, アンチエイリアスの有無, 色)
text_title = font.render('Game Title', True, (0,0,0))
```

Alignクラス

```
In [5]: from user_interface.align import Align
```

```
In [6]: print(Align.__doc__)
```

```
Surfaceオブジェクトに対して上下左右の配置をサポートするクラス
Surface.blit()等でオブジェクトを画面上に描画するときに合わせて使用する
```

```
In [7]: align = Align(text_title, WIDTH, HEIGHT)
```

```
In [8]: Align.align_left.__doc__
```

```
Out[8]: 'オブジェクトを水平方向に対して左寄せする関数'
```

```
In [9]: align.align_left()
```

```
Out[9]: 0
```

```
In [10]: Align.align_right.__doc__
```

```
Out[10]: 'オブジェクトを水平方向に対して右寄せする関数'
```

```
In [11]: align.align_right()
```

```
Out[11]: 576
```

```
In [12]: Align.align_center.__doc__
```

```
Out[12]: 'オブジェクトを水平方向に対して中央寄せする関数'
```

```
In [13]: align.align_center()
```

Out[13]:

In [14]: `Align.align_top.__doc__`

Out[14]: 'オブジェクトを垂直方向に対して上寄せする関数'

In [15]: `align.align_top()`

Out[15]: 0

In [16]: `Align.align_bottom.__doc__`

Out[16]: 'オブジェクトを垂直方向に対して下寄せする関数'

In [17]: `align.align_bottom()`

Out[17]: 559

In [18]: `Align.align_middle.__doc__`

Out[18]: 'オブジェクトを垂直方向に対して中央寄せする関数'

In [19]: `align.align_middle()`

Out[19]: 279