



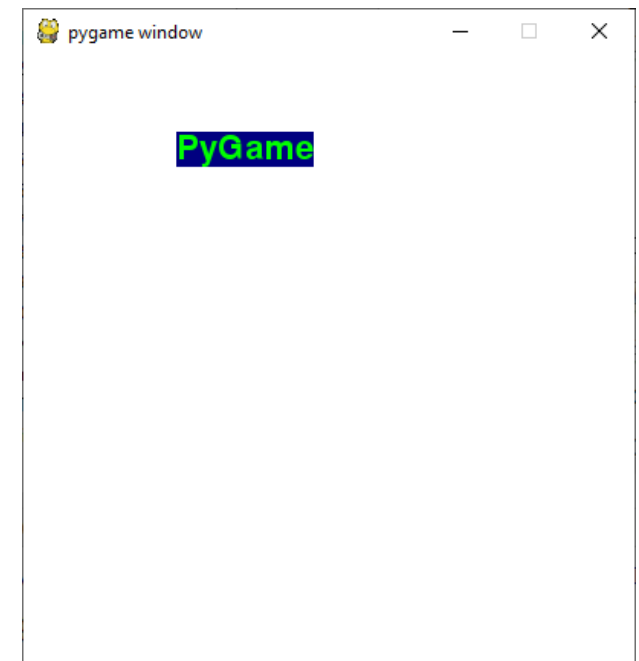
Desenhando textos na tela

PyGame

Desenhando texto na tela

Para desenhar texto na tela, utilizamos o método **Font** da classe **font**. O método **Font** possui dois parâmetros, sendo, nome do arquivo da fonte e tamanho da fonte. Caso não queira definir uma fonte, pode informar None, no primeiro parâmetro.

```
# Criando um objeto fonte sem especificar o arquivo da fonte
font = pygame.font.Font(None, 32)
# Renderizando o texto
# render(text, antialias, color, background=None)
# Texto verde (0, 255, 0)
# Fundo azul (0, 0, 128)
text = font.render('PyGame', True, (0, 255, 0), (0, 0, 128))
# Desenha o objeto text na tela de acordo com a área informada
# Posição [x, y]
screen.blit(text, [100, 50])
pygame.display.flip()
```

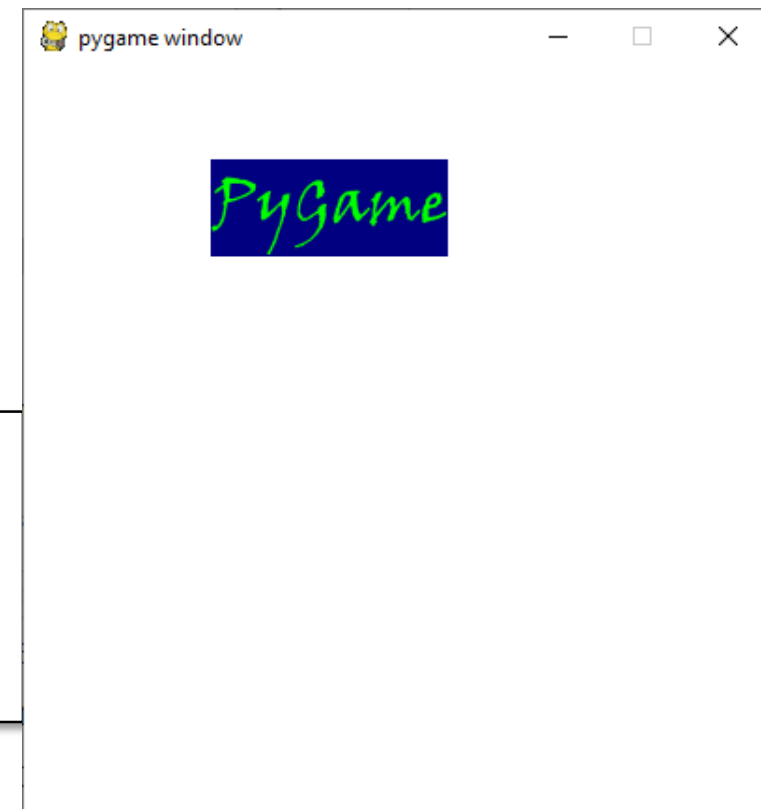


PyGame

Desenhando texto na tela

Veja agora um exemplo especificando o arquivo da fonte. Este arquivo estará disponível junto ao exemplo. É um arquivo TTF, que é um arquivo de fonte do Windows.

```
# Criando um objeto fonte especificando o arquivo da fonte  
font = pygame.font.Font("VINERITC.TTF", 32)  
text = font.render('PyGame', True, (0, 255, 0), (0, 0, 128))  
screen.blit(text, [100, 50])  
pygame.display.flip()
```



FIM