



Carregando imagens na tela

PyGame

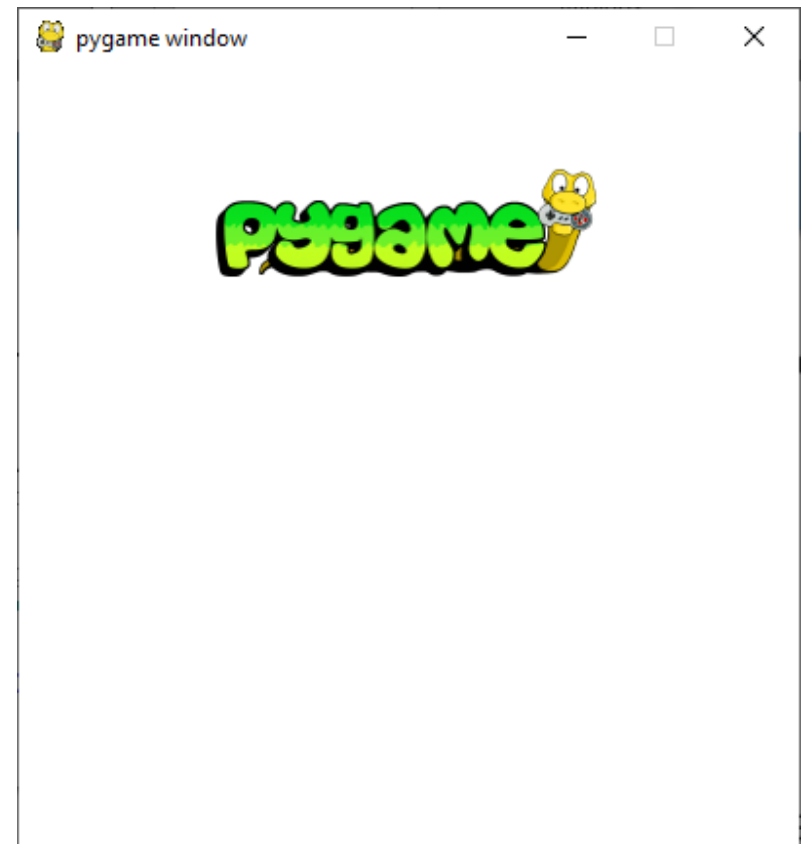
Carregando imagens na tela

Para carregar uma imagem, podemos utilizar o método ***load*** da classe ***image***. Devemos passar o caminho completo do arquivo da imagem que queremos exibir. No nosso exemplo, a imagem vai estar na mesma pasta do programa.

```
# Preenchendo a superfície com branco
screen.fill((255, 255, 255))
# Carrega a imagem de um arquivo
imagem = pygame.image.load("pygame.png")
# Desenha a imagem na tela
screen.blit(imagem, [100, 50])

pygame.display.flip()
```

Veja o Código completo nos próximos slides.



PyGame

Carregando imagens na tela

```
import pygame

# Importação realizada para acessar as constantes de teclado
from pygame.locals import *

# Iniciando o pygame
pygame.init()

# Definindo o tamanho da tela
screen = pygame.display.set_mode((400, 400))

# Variável para manter nosso loop principal executando
running = True

...
```

PyGame

Carregando imagens na tela

```
# Loop principal
while running:
    # Percorrendo a fila de eventos
    for event in pygame.event.get():
        # Verificando o evento KEYDOWN, q é uma constante definida em pygame.locals
        if event.type == KEYDOWN:
            # Se a tecla Esc for pressionada, setamos a variável
            # running para False para sair do loop principal
            if event.key == K_ESCAPE:
                running = False
        # Verificando se o evento foi o QUIT (quando fechamos a janela)
        # e setamos running para False
        elif event.type == QUIT:
            running = False
    ...
```

PyGame

Carregando imagens na tela

```
# Carregando a imagem de um arquivo chamado  
# pygame.png  
imagem = pygame.image.load("pygame.png")  
# O blit desenha a imagem na tela  
# blit(objeto_imagem, lista_largura_altura)  
screen.blit(imagem, [100, 50])  
pygame.display.flip()
```

```
# Finalizar o pygame  
pygame.quit()
```

FIM