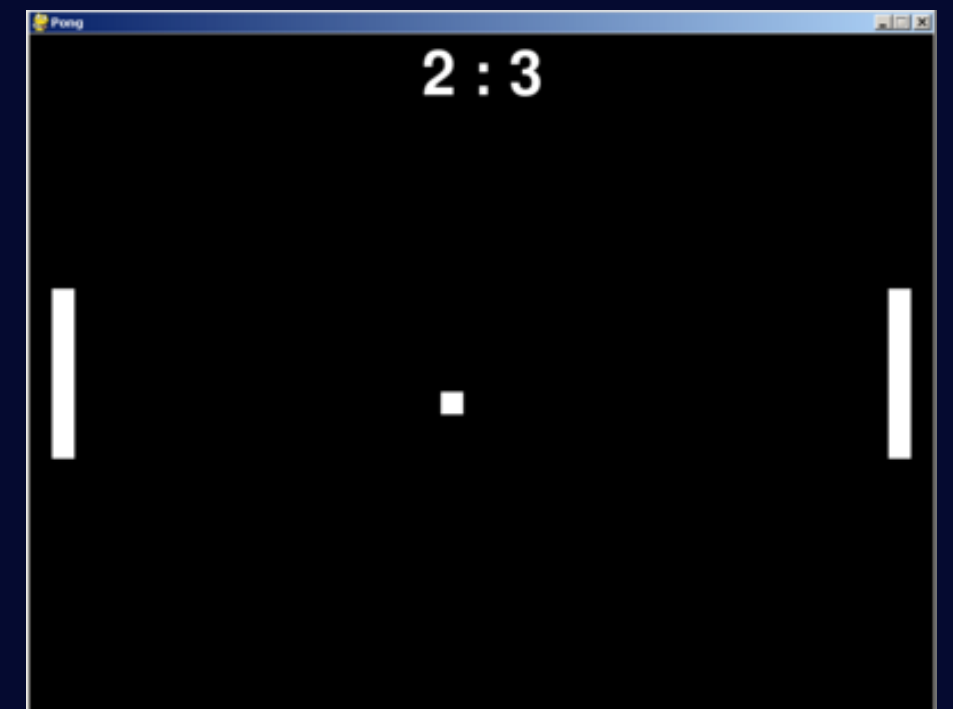


# PYGAME Y FLAPPY BIRD



# HISTORIA

PyGame inicio en el 2000 de la mano de Pete Shinnars, al inicio la idea de este era combinar SDL con python , sin embargo lo dejo ya que forzaba mucho el código al estilo "C" , por lo que no fue hasta que desapareció dicho proyecto lo cual lo llevo a tomar la iniciativa de crear una herramienta que facilitara el trabajo de los desarrolladores a la hora de crear un videojuego. Y así fue como nació PyGame.

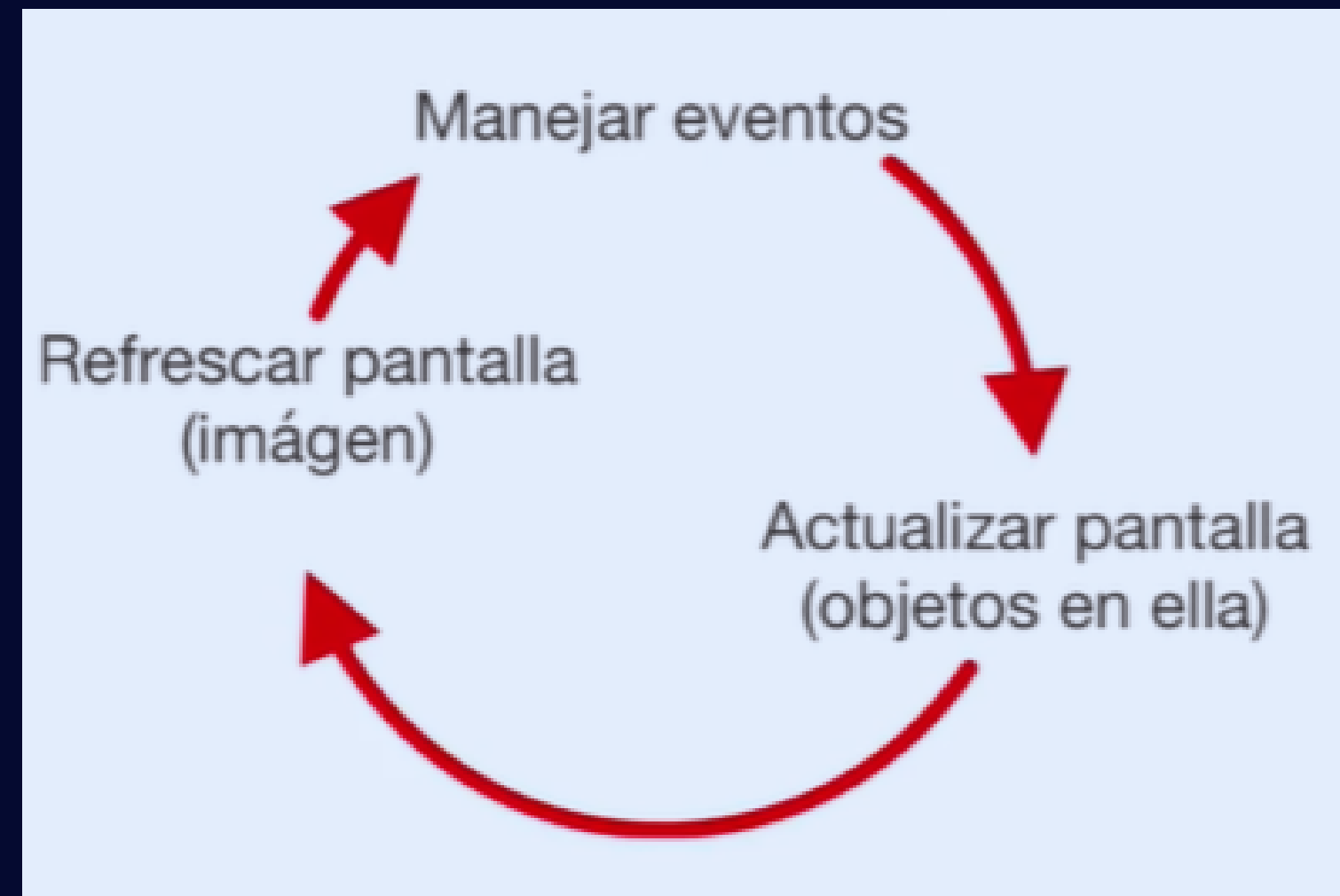


# ¿QUE ES PYGAME?

Pygame es una librería la cual es un conjunto de bibliotecas que conforman un framework, el cual esta orientado al desarrollo de videojuegos en segunda dimensión 2D con el lenguaje de programación Python. Pygame está basada en SDL pero se puede escribir en lenguaje de python, que es una librería que provee acceso de bajo nivel al audio, teclado, ratón y al hardware gráfico del ordenador, a su vez también nos puede ser de gran ayuda si estamos pensando hacer una interfaz grafica.

# ESTRUCTURA

- Preparación del entorno.
- Bucle principal de evento: Allí encontramos el constructor y la función que inicia el videojuego.
- Finalización del juego.



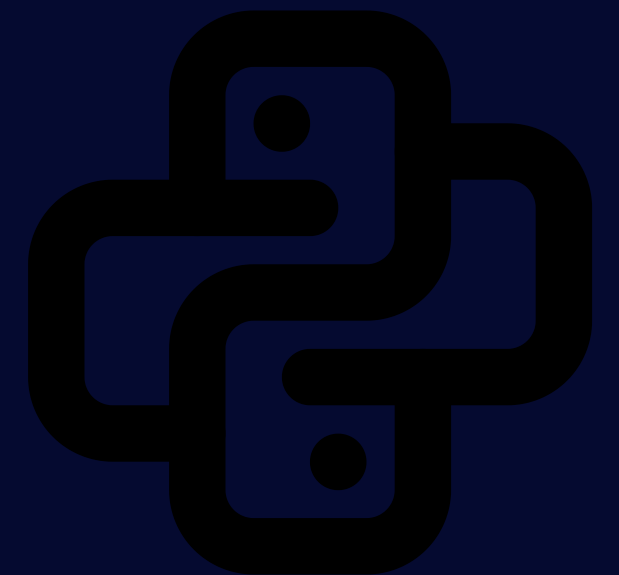
# ESQUELETO

- Función *main()* o clase *Game()*:  
contenedor del videojuego.
- Control de eventos: `pygame.event.get()`,  
es decir, lista de eventos a procesar.
- *Sprites*: rectángulos que representan los  
objetos móviles o fijos del juego. Estos  
pueden animarse con *frames* o  
modificarse gráficamente. También se  
pueden detectar colisiones pygame entre  
ellos.
- Sonidos: `pygame.mixer.Sound()` y *play*.



# FUNCIONES

- `pygame.init()`
- `pygame.display.set_mode((width, height))`
- `pygame.image.load("filename")`
- `pygame.event.type: (Quit, Get)`
- `pygame.draw.rect(surface, color, rect)`
- `pygame.mixer.Sound("filename")`



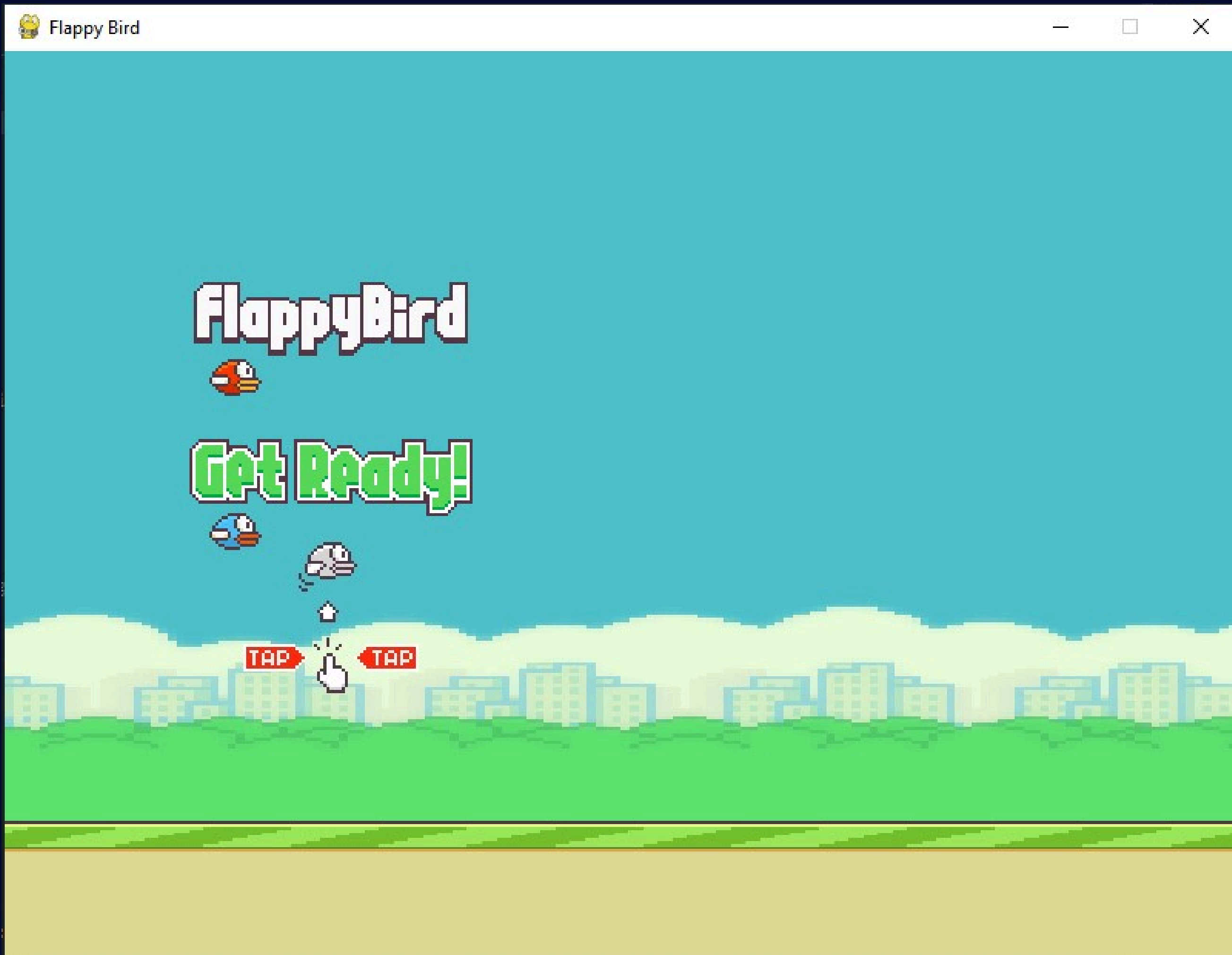
# DATOS INTERESANTES

## PHYWEEK





CONCLUSION  
CONCLUSION





# GRACIAS

