

pygame所有功能函数解析	
函数名	函数功能
pygame.cdrom 访问光驱	
pygame.cdrom.init	初始化CDROM模块
pygame.cdrom.quit	取消CDROM模块的初始化
pygame.cdrom.get_init	如果初始化CDROM模块，则为true
pygame.cdrom.get_count	系统上的CD驱动器数目
pygame.cdrom.CD	管理CDROM驱动器
pygame.cdrom.CD.init	初始化CDROM驱动器以供使用
pygame.cdrom.CD.quit	取消初始化CDROM驱动器以供使用
pygame.cdrom.CD.get_init	如果此cd设备已初始化，则为true
pygame.cdrom.CD.play	开始播放音频
pygame.cdrom.CD.stop	停止音频播放
pygame.cdrom.CD.pause	暂时停止音频播放
pygame.cdrom.CD.resume	取消暂停音频回放
pygame.cdrom.CD.eject	弹出或打开CDROM驱动器
pygame.cdrom.CD.get_id	光盘驱动器的索引
pygame.cdrom.CD.get_name	CDROM驱动器的系统名称
pygame.cdrom.CD.get_busy	如果驱动器正在播放音频，则为true
pygame.cdrom.CD.get_paused	如果暂停驱动器，则为true。
pygame.cdrom.CD.get_current	当前音频播放位置
pygame.cdrom.CD.get_empty	如果驱动器中有CDROM，则为false
pygame.cdrom.CD.get_numtracks	光盘上的轨道数目
pygame.cdrom.CD.get_track_audio	如果CDROM轨道有音频数据，则为true
pygame.cdrom.cd.get_all	获取所有跟踪信息
pygame.cdrom.cd.get_path_start	CDROM轨道的启动时间
pygame.cdrom.CD.get_track_length	光盘轨道长度
pygame.cursors 加载光标	
pygame.cursors.compile	从简单字符串创建二进制游标数据
pygame.cursors.load_xbm	从XBM文件加载游标数据
pygame.display 访问显示设备	
pygame.display.init	初始化显示模块
pygame.display.quit	取消初始化显示模块
pygame.display.get_init	如果已初始化显示模块，则返回True
pygame.display.set_mode	初始化窗口或屏幕以供显示
pygame.display.get_surface	获取对当前设置的显示面的引用
pygame.display.flip	将完整显示面更新到屏幕上
pygame.display.update	更新屏幕的软件显示部分
pygame.display.GET_Driver	获取游戏显示后端的名称
pygame.display.Info	创建视频显示信息对象
pygame.display.get_wm_info	获取有关当前窗口系统的信息
pygame.display.list_modes	获取可用全屏模式的列表
pygame.display.mode_ok	选择显示模式的最佳颜色深度
pygame.display.gl_get_attribute	获取当前显示的OpenGL标志的值
pygame.display.gl_set_attribute	请求显示模式的OpenGL显示属性
pygame.display.get_ACTIVE	当显示处于活动状态时返回True
pygame.display.iconify	使显示表面呈锥形
pygame.display.toggle_fullscreen	全屏幕和窗口显示器之间的切换

pygame.display.SET_GAMMA	更改硬件伽马坡道
pygame.display.set_gamma_ramp	使用自定义查找更改硬件伽马坡道
pygame.display.set_icon	更改显示窗口的系统映像
pygame.display.set_caption	设置当前窗口标题
pygame.display.get_caption	获取当前窗口标题
pygame.display.set_palette	设置索引显示的显示调色板
pygame.display.get_num_display	返回显示数量
pygame.display.get_Window_size	返回窗口或屏幕的大小
pygame.draw, pygame.gfxdraw 绘制图像	
pygame.draw.rect	画长方形
pygame.draw.polygon	画多边形
pygame.draw.circle	画一个圆
pygame.draw.ellipse	画一个椭圆
pygame.draw.arc	画椭圆弧
pygame.draw.line	画直线
pygame.draw.lines	绘制多个连续直线段
pygame.draw.aaline	画一条直线防锯齿线
pygame.draw.aalines	绘制多个连续直线反错线段
pygame.gfxdraw.pixel	画一个像素
pygame.gfxdraw.hline	画一条水平线
pygame.gfxdraw.vline	画一条垂直线
pygame.gfxdraw.line	划一条线
pygame.gfxdraw.rectangle	画长方形
pygame.gfxdraw.box	画一个填充的矩形
pygame.gfxdraw.circle	画一个圆
pygame.gfxdraw.aacircle	画一个反锯齿圆
pygame.gfxdraw.filled_circle	画一个充满了的圆圈
pygame.gfxdraw.ellipse	画一个椭圆
pygame.gfxdraw.aaellipse	画一个反锯齿椭圆
pygame.gfxdraw.filled_ellipse	画一个填充的椭圆
pygame.gfxdraw.arc	画弧
pygame.gfxdraw.pie	画个馅饼
pygame.gfxdraw.trigon	画一个三角形/三角形
pygame.gfxdraw.aatrigon	绘制反别名三角/三角形
pygame.gfxdraw.filled_trigon	画一个填充的三角/三角形
pygame.gfxdraw.polygon	画多边形
pygame.gfxdraw.aapolygon	绘制反别名多边形
pygame.gfxdraw.filled_polygon	绘制填充多边形
pygame.gfxdraw.textured_polygon	绘制纹理多边形
pygame.gfxdraw.bezier	绘制Bézier曲线
pygame.event 管理事件	
pygame.event.pump	内部进程游戏事件处理程序
pygame.event.get	从队列中获取事件
pygame.event.poll	从队列中获取单个事件
pygame.event.wait	等待队列中的单个事件
pygame.event.peek	测试事件类型是否在队列中等待
pygame.event.clear	从队列中删除所有事件
pygame.event.event_name	从事件id获取字符串名称

pygame.event.set_blocked	控制队列中允许哪些事件
pygame.event.set_allowed	控制队列中允许哪些事件
pygame.event.get_blocked	测试某一类型的事件是否被阻塞在队列中。
pygame.event.set_grab	控制输入设备与其他应用程序的共享
pygame.event.get_grab	测试程序是否共享输入设备
pygame.event.post	在队列中放置一个新事件
pygame.event.custom_type	使自定义用户事件类型
pygame.event.Event	创建一个新的事件对象
pygame.event.EventType	用于表示事件的游戏对象
pygame.font 用于加载和呈现字体	
pygame.font.init	初始化字体模块
pygame.font.quit	未初始化字体模块
pygame.font.get_init	如果初始化了字体模块，则为true
pygame.font.get_default_type	获取默认字体的文件名
pygame.font.get_fonts	获取所有可用字体
pygame.font.match_font	在系统上查找特定字体
pygame.font.SysFont	从系统字体创建字体对象
pygame.font.Font	从文件中创建新的Font对象
pygame.image 加载和存储图片	
pygame.image.load	从文件中加载新图像
pygame.image.save	将映像保存到磁盘
pygame.image.get_Extended	测试扩展图像格式是否可以加载
pygame.image.tostring	将图像传输到字符串缓冲区
pygame.image.fromstring	从字符串缓冲区创建新的Surface
pygame.image.frombuffer	创建一个在字符串缓冲区内共享数据的新Surface
pygame.joystick 用于与操纵杆，游戏手柄和轨迹球进行交互	
pygame.joystick.init	初始化操纵杆模块
pygame.joystick.quit	取消初始化操纵杆模块
pygame.joystick.get_init	如果已初始化操纵杆模块，则返回True
pygame.joystick.get_count	返回操纵杆的数目
pygame.joystick.Joystick	创建一个新的Joybar对象
pygame.key 读取键盘按键	
pygame.key.get_focused	如果显示正在接收来自系统的键盘输入，则为true
pygame.key.get_pressed	获取所有键盘按钮的状态
pygame.key.get_mods	确定所持有的修饰符键
pygame.key.set_mods	临时设置按下哪些修饰符键
pygame.key.set_repeat	控制保持键的重复方式
pygame.key.get_repeat	查看如何重复持有的键
pygame.key.name	获取密钥标识符的名称
pygame.key.start_text_put	开始处理IME组合
pygame.key.STOP_Text_INPUT	停止处理IME组合
pygame.key.set_text_put_rect	控制候选人列表的位置
pygame.mixer 声音	
pygame.mixer.music.load	加载音乐文件以进行播放
pygame.mixer.music.unload	卸载当前加载的音乐以释放资源
pygame.mixer.music.play	启动音乐流的回放
pygame.mixer.music.rewind	重启音乐
pygame.mixer.music.stop	停止音乐播放

pygame.mixer.music.pause	暂时停止音乐播放
pygame.mixer.music.unpause	简历暂停音乐
pygame.mixer.music.fadeout	淡出后停止音乐播放
pygame.mixer.music.set_volume	设置音乐音量
pygame.mixer.music.get_volume	拿到音乐音量
pygame.mixer.music.get_busy	检查音乐流是否正在播放。
pygame.Mixer.music.set_pos	设置要播放的位置
pygame.mixer.music.get_pos	让音乐播放时间
pygame.mixer.music.queue	将声音文件排队以跟随当前
pygame.Mixer.music.set_endevent	让音乐在播放停止时发送一个事件
pygame.mixer.music.get_endevent	获取播放停止时频道发送的事件
pygame.mouse 鼠标	
pygame.mouse.get_pressed	获取鼠标按钮的状态
pygame.mouse.get_pos	获取鼠标光标的位置
pygame.mouse.get_rel	获取鼠标移动的数量
pygame.mouse.set_pos	设置鼠标光标位置
pygame.mouse.set_visible	隐藏或显示鼠标光标
pygame.mouse.get_visible	获取鼠标光标的当前可见性状态
pygame.mouse.get_focused	检查显示是否正在接收鼠标输入
pygame.mouse.set_cursor	设置系统鼠标光标的图像
pygame.mouse.get_cursor	获取系统鼠标光标的图像
pygame.music 播放音频	
pygame.mixer.music.load	加载音乐文件进行播放
pygame.mixer.music.unload	卸载当前加载的音乐以释放资源
pygame.mixer.music.play	开始播放音乐流
pygame.mixer.music.rewind	重新开始音乐
pygame.mixer.music.stop	停止音乐播放
pygame.mixer.music.pause	暂时停止音乐播放
pygame.mixer.music.unpause	恢复暂停的音乐
pygame.mixer.music.fadeout	淡出后停止音乐播放
pygame.mixer.music.set_volume	设定音乐音量
pygame.mixer.music.get_volume	获得音乐音量
pygame.mixer.music.get_busy	检查音乐流是否正在播放
pygame.mixer.music.set_pos	设定位置
pygame.mixer.music.get_pos	获取音乐播放时间
pygame.mixer.music.queue	将声音文件排队以跟随当前文件
pygame.mixer.music.set_endevent	播放停止时让音乐发送事件
pygame.mixer.music.get_endevent	获取播放停止时频道发送的事件
pygame.overlay 访问高级视频叠加	
pygame.Overlay.display	设置重叠像素数据
pygame.Overlay.set_location	控制叠加层的显示位置
pygame.Overlay.get_hardware	测试叠加层是否由硬件加速
pygame.rect 管理矩形区域	
pygame.Rect.copy	复制矩形
pygame.Rect.move	移动矩形
pygame.Rect.Move_IP	移动矩形，就位
pygame.Rect.inflate	增大或缩小矩形大小
pygame.Rect.Burate_IP	适当地增大或缩小矩形大小

pygame.Rect.clamp	将矩形移动到另一个
pygame.Rect.clamp_ip	将矩形移到另一个内，就位。
pygame.Rect.clip	在另一个内种植一个长方形
pygame.Rect.union	将两个矩形连接成一个
pygame.Rect.Union_IP	将两个矩形连接成一个，就位。
pygame.Rect.unionall	许多矩形的合并
pygame.Rect.unionall_IP	许多矩形的结合，就位
pygame.Rect.fit	调整长宽比矩形的大小并移动
pygame.Rect.normalize	正确负尺寸
pygame.Rect.contains	测试一个矩形是否在另一个矩形内
pygame.Rect.collidepoint	测试一个点是否在矩形内
pygame.Rect.colliderect	测试两个矩形是否重叠
pygame.Rect.collidelist	测试列表中的一个矩形是否与
pygame.Rect.collidelistall	测试列表中的所有矩形是否相交
pygame.Rect.collidedict	测试字典中的一个矩形是否相交
pygame.Rect.collidedictall	测试字典中的所有矩形是否相交
pygame.sndarray 操作声音数据	
pygame.sndarray.array	将声音样本复制到数组中
pygame.sndarray.samples	将声音样本引用到数组中
pygame.sndarray.make_sound	将数组转换为声音对象
pygame.sndarray.use_arraytype	设置用于声音阵列的数组系统
pygame.sndarra.get_arraytype	获取当前活动数组类型
pygame.sndarray.get_arraytype	获取当前支持的数组系统类型
pygame.sprite 操作移动图像	
pygame.sprite.Sprite	可见游戏对象的简单基类
pygame.sprite.DirtySprite	一个具有更多属性和特性的Sprite子类
pygame.sprite.Group	一个容器类，用于保存和管理多个Sprite对象
pygame.sprite.RenderPlain	与pygame.sprite.group相同
pygame.sprite.RenderClear	与pygame.sprite.group相同
pygame.sprite.RenderUpdates	跟踪脏更新的组子类
pygame.sprite.OrderedUpdates	按加法顺序绘制雪碧的RenderUpdate子类
pygame.sprite.LayeredUpdates	LayeredUpdate是一个处理层并绘制类似OrderedUpdate的sprite组
pygame.sprite.LayeredDirty	LayeredDirty组用于DirtySprite对象。子类LayeredUpdate
pygame.sprite.GroupSingle	包含单个sprite的组容器
pygame.sprite.spritecollide	在另一个精灵群中找到精灵
pygame.sprite.collide_rect	两个精灵之间的碰撞检测，使用RECT
pygame.sprite.collide_rect_ratio	两个精灵之间的碰撞检测，使用比例比例的RECT
pygame.sprite.collide_circle	两个精灵之间的碰撞检测，使用圆圈
pygame.sprite.collide_circle_ratio	两个精灵之间的碰撞检测，使用比例成比例的圆圈
pygame.sprite.collide_mask	两个精灵之间的碰撞检测，使用面具
pygame.sprite.groupcollide	找到两组之间发生碰撞的所有精灵
pygame.sprite.spritecollideany	简单的测试一个精灵是否与一个组中的任何东西相交
pygame.surface 管理图像和屏幕	
pygame.Surface.blit	把一个图像画到另一个图像上
pygame.Surface.blits	把许多图像画到另一张上
pygame.Surface.convert	更改图像的像素格式
pygame.Surface.convert_alpha	更改图像的像素格式，包括每个像素的alpha。
pygame.Surface.copy	创建曲面的新副本

pygame.Surface.fill	用固体颜色填充表面
pygame.Surface.scroll	将表面图像移到适当位置
pygame.Surface.set_colkey	设置透明颜色键
pygame.Surface.get_colorkey	获取当前透明的颜色键
pygame.Surface.set_alpha	为整个表面图像设置alpha值
pygame.Surface.get_alpha	获取当前表面透明度值
pygame.Surface.lock	锁定表面存储器以进行像素访问
pygame.Surface.unlock	从像素访问中解锁表面存储器
pygame.Surface.mustlock	测试Surface是否需要锁定
pygame.Surface.get_locked	测试表面是否被电流锁定
pygame.Surface.get_locks	获取Surface的锁
pygame.Surface.get_at	获取单个像素处的颜色值
pygame.Surface.set_at	设置单个像素的颜色值
pygame.Surface.get_at_mapped	在单个像素处获取映射的颜色值
pygame.Surface.get_palette	获取8位曲面的颜色索引调色板
pygame.Surface.get_palette_at	获取调色板中单个条目的颜色
pygame.Surface.set_palette	设置8位曲面的调色板
pygame.Surface.set_palette_at	在8位曲面调色板中设置单个索引的颜色
pygame.Surface.map_RGB	将颜色转换为映射的颜色值
pygame.Surface.unmap_RGB	将映射的整数颜色值转换为颜色
pygame.Surface.set_clip	设置曲面的当前裁剪区域
pygame.Surface.get_clip	获取曲面的当前裁剪面积
pygame.Surface.subsurface	创建引用其父表的新曲面
pygame.Surface.get_parent	查找子曲面的父表
pygame.Surface.get_abs_parent	查找子曲面的顶层父级
pygame.Surface.get_offset	查找子表在父级内的位置
pygame.Surface.get_abs_offset	查找子表在其顶层父级中的绝对位置
pygame.Surface.get_size	获取曲面的尺寸
pygame.Surface.get_width	获取曲面的宽度
pygame.Surface.get_height	求出表面的高度
pygame.Surface.get_rect	求出曲面的矩形面积
pygame.Surface.get_bitsize	获取表面像素格式的位深度
pygame.Surface.get_bytesize	获取每个表面像素使用的字节
pygame.Surface.get_flags	获取用于Surface的附加标志
pygame.Surface.get_pitch	获取每一行使用的字节数
pygame.Surface.get_masks	在颜色和映射的整数之间转换所需的位掩码
pygame.Surface.set_masks	设置在颜色和映射整数之间转换所需的位掩码
pygame.Surface.get_shifts	在颜色和映射的整数之间转换所需的位移位
pygame.Surface.set_shifts	设置在颜色和映射整数之间转换所需的位移位
pygame.Surface.get_losses	用于在颜色和映射的整数之间进行转换的有效位
pygame.Surface.get_bounding_rect	查找包含数据的最小RECT
pygame.facface.get_view	返回Surface像素的缓冲区视图
pygame.Surface.get_buffer	获取曲面像素的缓冲区对象
pygame.Surface._pixels_address	像素缓冲地址
pygame.surfarray 管理点阵图像数据	
pygame.surfarray.array2d	将像素复制到2d数组中
pygame.surfarray.pixels2d	将像素引用到2d数组中
pygame.surfarray.array3d	将像素复制到三维数组中

pygame.surfarray.pixels3d	将像素引用到三维数组中
pygame.surfarray.Array_alpha	将像素alpha复制到2d数组中
pygame.surfarray.像素_α	将像素阿尔法转换为2d数组
pygame.surfarray.像素_red	将像素红色引用到2d数组中
pygame.surfarray.像素绿色	将像素绿色引用到2d数组中
pygame.surfarray.像素_蓝色	将像素蓝色引用到2d数组中
pygame.surfarray.Array_color key	将颜色键值复制到2d数组中
鱼腥草制造表面	将数组复制到新曲面
pygame.surfarray.blit阵列	直接从数组值中删除
pygame.surfarray.map阵列	将三维数组映射为2d数组
pygame.surfarray.use_arraytype	设置用于表面阵列的数组系统
pygame.surfarray.get_arraytype	获取当前活动数组类型
pygame.surfarray.get_arraytype	获取当前支持的数组系统类型
pygame.time 管理时间和帧信息	
pygame.time.获取滴答声	获取以毫秒为单位的时间
pygame.time.wait	暂停程序一段时间
pygame.time.delay	暂停程序一段时间
pygame.time.set_timer	在事件队列上重复创建事件
pygame.time.Clock	创建一个对象来帮助跟踪时间
pygame.transform 缩放和移动图像	
pygame.transform.flip	垂直和水平翻转
pygame.transform.scale	调整到新的分辨率
pygame.transform.rotate	旋转图像
pygame.transform.rotozoom	过滤尺度和旋转
pygame.transform.scale2x	专用图像倍频器
pygame.transform.smoothscale	平滑地将表面缩放到任意大小
pygame.transform.get_smoothscale_backend	返回使用中的平滑过滤版本：“泛型”、“MMX”或“SSE”
pygame.transform.set_smoothscale_backend	将平滑缩放过滤器版本设置为：“泛型”、“MMX”或“SSE”之一
pygame.transform.chop	获取移除内部区域的图像的副本
pygame.transform.laplacian	在曲面中寻找边缘
pygame.transform.average_surfaces	从许多曲面中找出平均表面
pygame.transform.average_color	查找表面的平均颜色
pygame.transform.threshold	查找表面中的哪个像素和多少像素在“Search_Color”或“Search_SURF”的阈值范围内