



## ¿CÓMO SABER EL TIEMPO TRANSCURRIDO DESDE QUE SE INICIÓ PYGAME?

Para ello utilizaremos dentro del ciclo repetitivo

**`pygame.time.get_ticks()`**

Esta sentencia devuelve el tiempo transcurrido en milisegundos.



Lo guardamos en una variable y lo dividimos en 1000 para obtener segundos.

**`segundos = pygame.time.get_ticks()//1000`**

Si lo queremos mostrar en la ventana, lo ponemos en un texto de la siguiente manera:

**`tiempo = font.render( str(segundos), True, red)`**

Las demás sentencias para la creación y posicionamiento del texto es la misma que vimos anteriormente.

**`tiempo = font.render( str(segundos), True, red)`**



Para convertir la variable numérica en texto.

---

¿Cómo cambiar el tamaño de una imagen?

**`imageP = pygame.transform.scale(imageP, (50,50))`**



¿Cómo hacer que no tenga fondo?

**`imageP = pygame.image.load("codi.png").convert_alpha()`**



## REPRODUCIR MÚSICA

1- Cargar el archivo que queremos trabajar



**pygame.mixer.music.load('sounds/Haggstrom.mp3')**

2- Configuramos el volumen

Podemos cambiar el volumen de la música, lo podemos expresar un valor float que va desde el mínimo 0.0 hasta el máximo 1.0

**pygame.mixer.music.set\_volume(1.0)**

3- Lo ejecutamos :

**pygame.mixer.music.play(-1, 0.0)**

El primer argumento es cuantas veces queremos que se reproduzca, si queremos que se reproduzca siempre ponemos -1.

El segundo argumento es a partir de cuándo queremos que se reproduzca.

Otros controles para investigar qué hace cada uno

**pygame.mixer.music.rewind()**

**pygame.mixer.music.pause()**

**pygame.mixer.music.stop()**

**pygame.mixer.music.fadeout(5000)**