# 使用pygame

# 01\_游戏的退出和初始化（[图](hz_1.1_pygame初始化和退出/hz_01_init、quit.png)）

## 初始化(init) 和 退出(quit) 方法

### Pygame.init() 初始化后才能使用其它pygame中的功能

### Pygame.quit() 卸载功能,程序结束后可以将初始化的所有功能从中释放

# 02\_创建游戏主窗口（[图](hz_1.1_pygame初始化和退出/hz_02_创建游戏主窗口.png)）

## Pygame 提供了模块pygame.display.set\_mode()

## Pygame.display.update():刷新屏幕显示

### #当吧图片在窗口中是刷新后才能显示

### 演示

#### Screen = Pygame.display.set\_mode((坐标),是否全屏) :提示

#### 更具绘图背景图大小

# 03\_绘制图像（[图](hz_1.1_pygame初始化和退出/hz_03_绘制图像(blit).png)）

## Pygame.image.load(“图像位置”) ：这是一个内部类

### 案例：background = pygame.image.load(“”) :创建个背景对象

### Screen.blit(background,(坐标)) ：绘制背景图

# 04\_理解update（[图](hz_1.1_pygame初始化和退出/hz_04_理解update.png)）

## 把图从内存中加载到屏幕

# 05\_游戏循环（[图](hz_1.1_pygame初始化和退出/hz_05_游戏循环.png)）

## 案例：

### While True:

#### pass

# 06\_event.get事件退出（[图](hz_1.1_pygame初始化和退出/hz_06_event.get事件退出.png)）

## 捕获触发事件

## 案例：print(pygame.event.get())

# 07\_精灵（[图](hz_1.1_pygame初始化和退出/hz_07_精灵.png)）