1.创建窗口 窗口尺寸（300，300）

screen=pygame.display.set\_mode((300,300))

2.读取本地图片

img1=pygame.image.load(r"1.jpg")

3.在窗口中加入对象 (0,0)显示的位置

screen.blit(img1,(0,0))

4.刷新窗口，显示窗口中所有对象

pygame.display.update()

5.退出程序

sys.exit(0)

#添加文字

pygame.init() #加文字需要初始化

#获取字体对象 (本机字体文件的路径,字号)

text=pygame.font.Font(r"C:\Windows\Fonts\SIMLI.TTF",30)

#设置具体文本内容 是否抗锯齿

text\_fmt=text.render(strr,True,(255,255,255))

#将文本加到窗口中 (80,100)文本显示位置

screen.blit(text\_fmt,(80,100))