**Explore Pygame**

Pygame membatu kita dalam membuat game. Pygame merupakan salah satu package yang membantu programmer python dalam membuat game. Pertama anda harsus menginstall pygame. Untuk menginstallnya anda bisa menggunakan terminal yang ada di perangkat anda. Berikut perintah untuk menginstall pygame :

***Pip install pygame***

Untuk mengecek apakah anda berhasil menginstall pygame, anda bisa menjalankan perintah berikut untuk mengetahui apakah anda berhasil menginstall pygame dan apa saja package yang telah anda install :

***Pip list***

Setelah anda menjalankan perintah di atas, maka akan terlihat list package apa saja yang pernah anda install. Jika terdapat pygame di sana maka anda di pastikan telah berhasil menginstall pygame.

Pertama anda harus mengimport pygame. Berikut kode untuk mengimport nya :

import pygame

**Membuat game**

Kali ini saya akan membuat game sederhana. biasanya kalau kita ingin membuat game pertama kita harus membuat strukturnya. Berikut strukturnya atau step utamanya :

1. Init ( inisialisasi gamenya. Seperti dunianya, karakternya, temanya dll )
2. User input, data base input ( sesuatu yang di masukkan. Ntah itu password dll )
3. Update asset
4. Render ke display

Berikut kode yang saya gunakan untuk membuat game sederhana :

import pygame

""" init """

pygame.init()

""" variabel running game """

isRun = True

*# membuat display surface object ( tempat menaruh semua object )*

window\_lebar = 500

window\_panjang = 500

window = pygame.display.set\_mode((window\_lebar, window\_panjang))

"""object game"""

*# posisi*

x = 250

y = 250

*# ukuran*

panjang = 20

lebar = 20

*# kecepatan gerak*

speed = 10

while isRun:

    pygame.time.delay(10)

    """user input, database input"""

    for event in pygame.event.get():

        if event.type == pygame.QUIT:

            isRun = False

*# ambil semua keyboard press*

    keys = pygame.key.get\_pressed()

*# ambil kiri*

    if keys[pygame.K\_LEFT] and x > 0:

        x -= speed

    if keys[pygame.K\_RIGHT] and x < window\_lebar - lebar:

        x += speed

    if keys[pygame.K\_DOWN] and y < window\_panjang - panjang:

        y += speed

    if keys[pygame.K\_UP] and y > 0:

        y -= speed

    """ update asset """

    window.fill((255, 255, 255))

    pygame.draw.rect(window, (255, 120, 0), (x, y, lebar, panjang))

    """ render ke display """

    pygame.display.update()

pygame.quit()