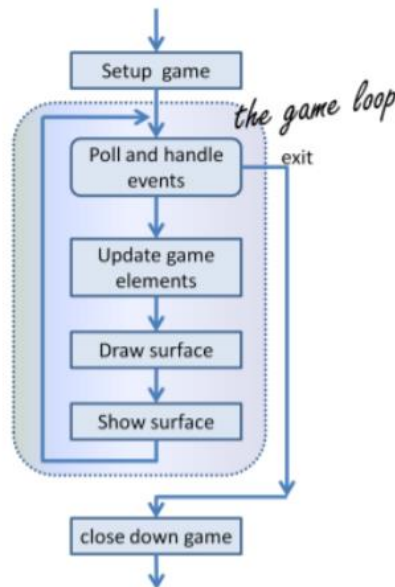


Pygame:

Al trabajar con Pygame estamos trabajando con una clase de praxinoscopio, es decir, una serie de imágenes tales que al estar en secuencia a una velocidad alta, genera el efecto visual de estar en un movimiento fluido.



Ese es el Loop del juego, es la “imagen” que se mostrara en la ventana en la que se ejecute para poder correr el programa.

Un ejemplo de esto es el siguiente código [textos], en el cual se presenta lo más básico de Pygame, nos enseña como inicializar Pygame, y cómo con funciones como `.blit()` se tiene la posibilidad de adjuntar objetos (ya sean imágenes o texto), cómo crear un evento para poder cerrar la pestaña (salir del Loop y cerrar la ventana).

```
1
2 import pygame
3
4 def text_in_frame():
5     pygame.init()
6     Frame = pygame.display.set_mode((600, 600))
7     pygame.display.set_caption("Voy a escribir en Pygame!")
8     fuente = pygame.font.SysFont("Courier", 25)
9
10    while True:
11        ev = pygame.event.poll()
12        if ev.type == pygame.QUIT:
13            break
14        Frame.fill((0, 200, 255))
15        texto = fuente.render("¿Como escribir con Pygame?", True, (0, 0, 0))
16        Frame.blit(texto, (100, 10))
17        pygame.display.flip()
18
19    pygame.quit()
20
21    text_in_frame()
22
```

Del mismo modo se aplica con las imágenes. ¿Cómo? Recordemos que la función `.blit()` nos permite adjuntar imágenes, solo nos toca tener muy presente de que los archivos estén guardados en la misma carpeta.

```
1
2 import pygame
3
4 def image_in_frame():
5     pygame.init()
6     Frame = pygame.display.set_mode((600, 600))
7     pygame.display.set_caption("¿Una imagen en Pygame?")
8     image = pygame.image.load("yeah.jpeg")
9
10    while True:
11        ev = pygame.event.poll()
12        if ev.type == pygame.QUIT:
13            break
14        Frame.fill((0, 200, 255))
15        Frame.blit(image, (50, 100))
16        pygame.display.flip()
17
18    pygame.quit()
19
20    image_in_frame()
21
```

Estos son solo un pequeño abre bocas para mostrar el potencial que tiene Pygame, puesto que con este podemos crear animaciones y videojuegos, para los fanáticos de la programación de estos es el programa ideal. Para poder seguir investigando en el tema los invito a revisar el repositorio en el siguiente Link:

https://github.com/Oscarvch03/Pygame-Tutorial/tree/master/Ejemplos_Pygame

El cual explica de forma más detallada y más temas acerca de esta librería de Python.

Autores:

Luisa Fernanda Salcedo Cortés

Oscar Velasco Chiquillo