<https://scratch.mit.edu/> визуальные игры

<https://ru.stackoverflow.com/> сюда можно задавать вопросы

если прописать инит то не надо потом писать функции полностью

import pygame  
  
  
pygame.init()

Для всех игр надо бесконечный цикл

while True:

for event in pygame.event.get():

цикл ожидания кокогото события

каркас стандартной игры

import pygame  
import sys  
  
pygame.init()  
  
W = 500  
H = 500  
  
window = pygame.display.set\_caption("Hello Pygame")  
window = pygame.display.set\_icon(pygame.image.load("ph.jpg"))  
  
window = pygame.display.set\_mode((W, H))  
  
fps = 60  
clock = pygame.time.Clock()  
  
pygame.display.update()  
  
while True:  
   
 clock.tick(fps)  
   
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT:  
 pygame.quit()  
 sys.exit()  
   
   
   
   
   
   
   
 pygame.display.update()