<https://kanbanflow.com/t/3690888a68d8187c2cb1639bdabd4cea/menu-de-inicio>

se va adelantando sobre el modulo de la pantalla de inicio del juego, falta aun agregarle algunas cosas (imágenes y sonido)

copio el texto del modulo pantalla de inicio

*'''*

*Created on 27 ago. 2016*

**@author:** *carolina*

*'''*

import pygame

salir = False

pygame.init()

# Define el modo pantalla completa como modo inicial.

flags = pygame.FULLSCREEN | pygame.DOUBLEBUF

screen = pygame.display.set\_mode((800, 600), flags)

pygame.font.init()

font = pygame.font.Font(None, 70)

color = (155, 55, 25)

msg = font.render(*"INTERGALACTIKA."*, 1, color)

screen.blit(msg, (150, 100))

# Texto en pantalla

pygame.font.init()

font = pygame.font.Font(None, 50)

color = (255, 255, 255)

#ponemos el nombre a la ventana del juego por si lo ejecutamos modo ventana

pygame.display.set\_caption(*"Super Juego de Seminario UNLa"*)

# Imprime en pantalla los mensajes de ayuda

msg = font.render(*"Pulse 'q' para salir."*, 1, color)

screen.blit(msg, (150, 200))

msg = font.render(*"Pulse 'enter' para jugar."*, 1, color)

screen.blit(msg, (150, 250))

msg = font.render(*"Pulse 'espacio' para opciones."*, 1, color)

screen.blit(msg, (150, 300))

# Muestra los cambios en pantalla

pygame.display.flip()

while not salir:

for event in pygame.event.get():

if event.type == pygame.KEYDOWN:

# Permite terminar el programa clickeando la letra Q

if event.key == pygame.K\_q:

salir = True

# Alterna entre 'pantalla completa' y 'ventana'.

elif event.key == pygame.K\_f:

pygame.display.toggle\_fullscreen()

pygame.time.wait(10)