

Класс Area

```
class Area():  
    def __init__(self, x=0, y=0, width=10, height=10, color=None):  
        self.card = pygame.Rect(x, y, width, height)  
        self.fill_color = color  
    def color(self, new_color):  
        self.fill_color = new_color  
    def fill(self):  
        pygame.draw.rect(mw, self.fill_color, self.card)
```

Координаты карточки, ширина и высота карточки, цвет карточки.

Создание карточки, являющейся объектом “прямоугольник” из библиотеки pygame.

Создание свойства, в кот. будет сохранен цвет, а позже предмет залит этим цветом (метод `def color` нужен, чтобы карточка меняла цвет, когда на нее нажали вовремя или невовремя).

Отрисовка прямоугольной области на экране, цветом, с координатами и размером (см `self.card`).

Работа с текстом

Вы уже знаете способы работы с текстом. Но для нестандартных шрифтов потребуется другая команда.

Команда	Назначение
<code>font1 = pygame.font.<u>Font</u>(None, 70)</code>	Установить шрифт / Создать объект Font с параметрами: шрифт — по умолчанию, кегль — 70
<code>font2 = pygame.font.<u>SysFont</u>('verdana', 70)</code>	Установить шрифт / Создать объект Font с параметрами: шрифт — Verdana, кегль — 70



«Мозговой
штурм»

Работа с текстом

```
image = pygame.font.SysFont('verdana', fsize).render(text, True, text_color)
```

Объект image

Модуль font класс SysFont('название шрифта', размер шрифта).отрисовать(нужный текст, Сглаживание, цвет)



«Создать надпись text цвета text_color шрифта Verdana и размера fsize».



«Мозговой
штурм»

