

鱼C论坛 论坛 技术交流区 Python交流 《零基础入门学习Python》 mouse | Pygame中文文档

发帖


回复



返回列表

查看: 1392 | 回复: 1

[Pygame] mouse | Pygame中文文档 [复制链接]

分享

 发表于 2015-6-19 00:01:57 | 只看该作者

1# 电梯直达  

小甲鱼  助



累计签到: 2113 天
连续签到: 11 天

最佳答案 78

2613 1万 1万
主题 帖子 荣誉

 管理员

管理员

鱼C - 小甲鱼



技术值 184

发消息

mouse | Pygame中文文档

注: 本文档由 [MS节操](#) 翻译, 小甲鱼校对。

pygame.mouse

Pygame 中与鼠标工作相关的模块。

函数

- pygame.mouse.get_pressed() —— 获取鼠标按键的情况 (是否被按下)
- pygame.mouse.get_pos() —— 获取鼠标光标的位置
- pygame.mouse.get_rel() —— 获取鼠标一系列的活动
- pygame.mouse.set_pos() —— 设置鼠标光标的位置
- pygame.mouse.set_visible() —— 隐藏或显示鼠标光标
- pygame.mouse.get_focused() —— 检查程序界面是否获得鼠标焦点
- pygame.mouse.set_cursor() —— 设置鼠标光标在程序内的显示图像
- pygame.mouse.get_cursor() —— 获取鼠标光标在程序内的显示图像

这些函数可以用于获取目前鼠标设备的情况, 也可以改变鼠标在程序内的显示光标。

当设置显示模式之后, 事件队列将开始接收鼠标事件。当鼠标按键被按下时会产生 pygame.MOUSEBUTTONDOWN 事件, 当鼠标按键被松开时会产生 pygame.MOUSEBUTTONUP 事件。这些事件包含了一个按键属性, 用于表示具体由哪个按键所触发。

当鼠标滑轮被滚动时也会产生 pygame.MOUSEBUTTONDOWN 和 pygame.MOUSEBUTTONUP 事件。当鼠标滑轮往上滚动时, 按键将会被设置成4; 当鼠标滑轮向下滚动时, 按键会被设置成 5。

任何时候鼠标移动都会产生一个 pygame.MOUSEMOTION 事件。鼠标的活动被拆分成小而精确的事件。当鼠标运动时, 大量的运动事件会被放入相应的队列中等待处理。没有及时清除掉一些运动事件是队列被塞满的主要原因。

如果鼠标光标被隐藏并且输入被当前显示器占用, 鼠标会进入虚拟输入模式, 在此模式内, 鼠标的相关活动不会因为屏幕的边界限制而停止。调用 pygame.mouse.set_visible() 方法和 [pygame.event.set_grab\(\)](#) 方法进行设置。

函数详解

pygame.mouse.get_pressed()

获取鼠标按键的情况 (是否被按下)。

get_pressed() -> (button1, button2, button3)

返回一个由布尔值组成的列表, 代表所有鼠标按键被按下的情况。True 意味着在调用此方法时该鼠标按键正被按下。

注意1: 获取所有的鼠标事件最好是使用 [pygame.event.wait\(\)](#) 方法或者 [pygame.event.get\(\)](#) 方法, 然后检查确认所有事件是 MOUSEBUTTONDOWN、MOUSEBUTTONUP 或者 MOUSEMOTION。

注意2: 在 X11 上一些 XServers 使用中间按键仿真机制。当你同时点击按键 1 和 3 时会发出一个按键 2 被按下的事件。

注意3：在使用此方法前记住要先调用 `pygame.event.get()` 方法，否则此方法将不会工作。

`pygame.mouse.get_pos()`

获取鼠标光标的位置。

`get_pos()` -> (x, y)

返回鼠标光标的坐标 (x, y)。这个坐标以窗口左上角为基准点。光标位置可以被定位于窗口之外，但是通常被强制性限制在屏幕内。

`pygame.mouse.get_rel()`

获取鼠标一系列的活动。

`get_rel()` -> (x, y)

返回在调用此方法之前的一系列活动坐标 (x, y)。鼠标光标的相关活动被限制在屏幕范围内，但是通过虚拟输入模式可以突破这个限制。此页面的顶部有虚拟输入模式的描述。

`pygame.mouse.set_pos()`

设置鼠标光标的位置。

`set_pos([x, y])` -> None

通过提供相应的参数来设置当前鼠标的位置。如果鼠标光标是可视的，则光标将会跳到新的坐标上。移动鼠标将会产生一个新的 `pygame.MOUSEMOTION` 事件。

`pygame.mouse.set_visible()`

隐藏或显示鼠标光标。

`set_visible(bool)` -> bool

如果返回的布尔值为 `True`，鼠标光标将会是可视的。返回光标在调用该方法之前的可视化情况。

`pygame.mouse.get_focused()`

检查程序界面是否获得鼠标焦点。

`get_focused()` -> bool

当 `pygame` 正在接受鼠标输入事件（或者用专业术语说，鼠标正在处于“active”或“focus”状态）返回值为 `True`。

一般情况下此方法用于窗口模式。在全屏模式下，该方法总会返回 `True`。

注意：在 MS Windows 系统中，一个窗口可以同时对于鼠标和键盘事件保持监听。但是在 X-Windows 系统中，需要用一个窗口监听鼠标事件而另一个窗口监听键盘事件。`pygame.mouse.get_focused()` 可以表示 `pygame` 窗口是否在接收鼠标事件。

`pygame.mouse.set_cursor()`

设置鼠标光标在程序内的显示图像。

`set_cursor(size, hotspot, xormasks, andmasks)` -> None

当鼠标光标是可视的时，它将通过我们提供的位掩码数组显示为一个黑白色的位图。`size` 指定光标的宽度和高度。`hotspot` 指定光标的热点位置。`xormasks` 指定一组字节，用于进行按位异或掩码的计算。`andmasks` 指定一组字节，用于进行按位与掩码的计算。

光标的宽度必须是 8 的倍数，并且提供的位掩码数组必须与宽度、高度匹配。否则将抛出异常。

关于如何创建一个系统光标，请查看 `pygame.cursor` 模块。

`pygame.mouse.get_cursor()`

获取鼠标光标在程序内的显示图像。

```
get_cursor() -> (size, hotspot, xormasks, andmasks)
```

获取关于系统光标的信息。返回值是与 pygame.mouse.set_cursor() 的传递参数相同的数据。

分享到: QQ好友和群 QQ空间 腾讯微博 腾讯朋友

收藏 1 评分 分享 淘帖 顶 踩



如果您的【问题求助】得到满意的解答，请自行将分类修改为【已经解决】

回复

举报

发表于 2017-1-11 13:41:02 | 只看该作者

2#

学习

alitaoge



累计签到：50 天
连续签到：1 天

最佳答案 0

| | | |
|----|----|----|
| 4 | 74 | 79 |
| 主题 | 帖子 | 荣誉 |

新鱼友



积分 56
发消息

1. 如果您的提问得到满意的答案，请务必选择【最佳答案】；2. 如果想鼓励一下楼主或帮助到您的朋友，可以给他们【评分】作为奖励；3. 善用【论坛搜索】功能，那里可能有您想要的答案；4. 粘贴代码请点击编辑框上的 <> 按钮，否则您的代码可能会被“吃掉”！

回复

评分 举报

回复

发帖

返回列表



高级模式

发表回复

☐ 回帖后跳转到最后一页



本版积分规则