



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

发帖 回复

返回列表

查看: 1676 | 回复: 3

[Pygame] pygame | Pygame中文文档 [复制链接]



发表于 2015-6-19 00:03:43 | 只看该作者

1# 电梯直达

小甲鱼 V 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

鱼C - 小甲鱼



技术值 184

发消息

pygame | Pygame中文文档

注：本文档由 [shuofxz](#) 翻译，小甲鱼校对。

pygame

Pygame 最顶层的包。

函数 & 属性

- pygame.init() — 初始化所有导入的 pygame 模块
- pygame.quit() — 卸载所有导入的 pygame 模块
- pygame.error() — 标准 pygame 异常模块
- pygame.get_error() — 获得当前错误信息
- pygame.set_error() — 设置当前错误信息
- pygame.get_sdl_version() — 获得 SDL 的版本号
- pygame.get_sdl_byteorder() — 获得 SDL 的字节顺序
- pygame.register_quit() — 注册一个函数，这个函数将在 pygame 退出时被调用
- pygame.encode_string() — 对 unicode 或字节对象编码
- pygame.encode_file_path() — 将 unicode 或字节对象编码为文件系统路径

pygame 包是可供使用的最顶层的包。Pygame 被分成许多子模块，但是并不会影响程序使用 Pygame。

为了方便，在 pygame 中绝大多数的顶级变量被放入名为“pygame.locals”的模块中。意思是说这些变量可通过以下方式导入：

```
01. import pygame
02. from pygame.locals import *

复制代码
```

当你导入 pygame 后，所有可用的 pygame 子模块都将自动被导入。需要注意的是，一些 pygame 模块是“可选的”，并且可能无法使用。以防万一，Pygame 将提供了一个占位符对象替代原来的模块，这个对象可用来测试某些功能（变量）是否可用。

函数 & 属性详解

pygame.init()

初始化所有导入的 pygame 模块。

init() -> (numpass, numfail)

初始化所有导入的 pygame 模块，如果有模块导入失败也不会显示异常，但是将返回一个元组，第一个元素为成功导入的模块数，第二个元素为导入失败的个数。

也许你想分开初始化不同的模块，以提高你程序的运行速度，或者不加载暂时用不到的模块。

重复调用 `init()` 方法是没问题的, 也不会有任何负面影响。即使你已经调用了 `pygame.quit()` 卸载所有模块也是可以的。

pygame.quit()

卸载所有导入的 `pygame` 模块。

`quit()` -> None

卸载所有之前被初始化的 `pygame` 模块。当 `python` 解释器关闭时, 这个方法将被无条件地调用, 所以你的程序并不需要调用这个方法, 除非你想要终止 `pygame` 资源, 并继续执行其他功能。多次执行这个方法也是没有问题的。

注意: 调用这个方法 `pygame.quit()` 会结束所有模块, 但不会结束你的程序。建议用正常结束 `python` 程序的方法来结束 `pygame` 程序。

exception pygame.error

标准的 `pygame` 异常。

`raise pygame.error(message)`

当 `pygame` 或 `SDL` 操作失败时, 将会引发异常。你可以捕获任何可预见的问题并处理异常。报告异常时, 会同时显示问题的描述信息。

它是 `RuntimeError` 异常的子类, 用于捕获这些异常。

pygame.get_error()

得到当前错误信息。

`get_error()` -> errorstr

获取 `SDL` 维护的一个内部错误消息。当标准 `pygame.error()` 标准 `pygame` 异常引发时, 这些信息将会提供给你。

其实你很少会使用到这个方法的啦。

pygame.set_error()

设置当前错误信息。

`set_error(error_msg)` -> None

设置 `SDL` 维护的一个内部错误消息。当标准 `pygame.error()` 标准 `pygame` 异常引发时, 这些信息将会提供给你。

其实你很少会使用到这个方法的啦。

pygame.get_sdl_version()

获得 `SDL` 的版本号。

`get_sdl_version()` -> major, minor, patch

返回 `SDL` 库有关版本的 3 个数字。这个版本是在编译时生成的。这个方法可用来得知哪个元件是不能正常使用的。

`Pygame 1.7.0` 新添加的方法。

pygame.get_sdl_byteorder()

获得 `SDL` 的字节顺序。

`get_sdl_byteorder()` -> int

获得 `SDL` 库的字节顺序。返回 `LIL_ENDIAN` 表示小端字节顺序; 返回 `BIG_ENDIAN` 表示大端字节顺序。

`Pygame 1.8` 新添加的方法。

pygame.register_quit()

注册一个函数，这个函数将在 pygame 退出时被调用。

register_quit(callable) -> None

当调用 pygame.quit() 结束所有模块时，所有通过 register_quit() 方法注册过的函数将被调用。这一切都是自动执行的。

一般的 pygame 用户用不到这个方法。

pygame.encode_string()

对 unicode 或字节对象进行编码。

encode_string([obj [, encoding [, errors [, etype]]]]) -> bytes or None

obj :

- 传入 unicode 类型 -> 编码
- 传入 bytes 类型 -> 不变
- 传入其他类型 -> 返回 None
- 没有传递 obj 参数 -> 引起 SyntaxError 异常

encoding (string) : 如果存在则进行编码，默认是 unicode_escape。

errors (string) : 指定如何处理无法编码的内容，默认使用反斜杠 (\) 代替。

etype (exception type) : 指定编码错误引发的异常类型。默认为 UnicodeEncodeError，由 PyUnicode_AsEncodedString() 返回。对于默认的编码和错误值不应该有编码错误。

这个函数被用于编码文件路径的时候，支持使用关键字参数。

Pygame 1.9.2 新增加的方法（主要用于单元测试）。

pygame.encode_file_path()

将 unicode 或 bytes 对象编码为文件系统路径。

encode_file_path([obj [, etype]]) -> bytes or None

obj :

- 传入 unicode 类型 -> 编码
- 传入 bytes 类型 -> 不变
- 传入其他类型 -> 返回 None
- 没有传递 obj 参数 -> 引起 SyntaxError 异常

etype（异常类型）：若给出，则出现异常时报相应编码错误，默认为 UnicodeEncodeError，由 PyUnicode_AsEncodedString() 返回。

这个函数被用于编码文件路径的时候，结果由 sys.getfilesystemencoding() 返回，支持使用关键字参数。

Pygame 1.9.2 新增加的方法（主要用于单元测试）。

分享到:  QQ好友和群  QQ空间  腾讯微博  腾讯朋友

 收藏2  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