

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


发帖 回复

返回列表

查看: 853 | 回复: 0

[Pygame] cursors | Pygame中文文档 [复制链接]



 发表于 2015-6-18 23:56:29 | 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

鱼C - 小甲鱼



技术值 184

发消息

cursors | Pygame中文文档

注：本文档由 [MS节操](#) 翻译，小甲鱼校对。

pygame.cursors

Pygame 中使用光标资源的模块。

函数

- pygame.cursors.compile() —— 由纯字符串创建二进制光标数据
- pygame.cursors.load_xbm() —— 由一个xbm 文件载入光标数据

Pygame 提供对系统硬件光标的控制，并且只支持白色和黑色光标格式。你可以通过使用 [pygame.mouse](#) 内的方法控制光标。

cursors 模块包含载入和解码各种光标格式的方法。这些方法允许你简便地将你的光标存储成扩展文件，或者直接作为编码后的 python 字符串存在。

这个模块包含若干个标准光标。pygame.mouse.set_cursor() 方法能够接收若干个参数。所有的参数以单个元组的形式存储，你可以用如下方式调用此方法：

```
01. >>> pygame.mouse.set_cursor(*pygame.cursors.arrow)
复制代码
```

这个模块也包含了一些格式化字符串形式的光标。在你使用到这些光标之前，你需要把相应字符串传递给 pygame.cursors.compile() 方法。你可以参照如下示例来调用：

```
01. >>> cursor = pygame.cursors.compile(pygame.cursors.textmarker_strings)
02. >>> pygame.mouse.set_cursor(*cursor)
复制代码
```

以下变量是可以被用作光标的位图：

- pygame.cursors.arrow
- pygame.cursors.diamond
- pygame.cursors.broken_x
- pygame.cursors.tri_left
- pygame.cursors.tri_right

以下字符串可以通过 pygame.cursors.compile() 函数转换成光标位图：

- pygame.cursors.thickarrow_strings
- pygame.cursors.sizer_x_strings
- pygame.cursors.sizer_y_strings
- pygame.cursors.sizer_xy_strings

函数详解

pygame.cursors.compile()

由纯字符串创建二进制光标数据。

`compile(strings, black=' X' , white=' .' , xor=' o') -> data, mask`

一串连续的字符串可以被用于创建对应系统光标的二进制光标数据。返回值要和 [pygame.mouse.set_cursor\(\)](#) 所需要的参数格式相同。

如果你正在创建自己的光标字符串, 你可使用任何值来代表白色和黑色像素。一些系统允许你根据系统颜色自己设置一种特殊的切换色, 也被称为 xor 色。如果系统不支持 xor 光标, 则光标颜色将会变为纯黑色。

字符串的长度必须全部相等, 而且可以被 8 整除。一个光标字符串设定示例, 如下所示:

```
01. thickarrow_strings = (                                #sized 24x24
02.     "XX",                                             ",
03.     "XXX",                                           ",
04.     "XXXX",                                          ",
05.     "XX.XX",                                         ",
06.     "XX..XX",                                        ",
07.     "XX...XX",                                       ",
08.     "XX....XX",                                      ",
09.     "XX.....XX",                                   ",
10.     "XX.....XX",                                   ",
11.     "XX.....XX",                                   ",
12.     "XX.....XX",                                   ",
13.     "XX.....XXX",                                  ",
14.     "XX.....XXXXX",                                ",
15.     "XX.XXX..XX",                                    ",
16.     "XXXX XX..XX",                                  ",
17.     "XX  XX..XX",                                   ",
18.     "   XX..XX",                                    ",
19.     "    XX..XX",                                   ",
20.     "    XX..XX",                                   ",
21.     "     XXXX",                                    ",
22.     "      XX",                                     ",
23.     "                                           ",
24.     "                                           ",
25.     "                                           ")
```

[复制代码](#)

pygame.cursors.load_xbm()

由一个 xbm 文件载入光标数据。

`load_xbm(cursorfile) -> cursor_args`

`load_xbm(cursorfile, maskfile) -> cursor_args`

该方法将根据 XBM 文件的某一个简单子集载入光标。XBM 文件从传统上是被用于保存 UNIX 系统内光标, 它们是被用于代表一些简单图像的 ASCII 码。

一些时候, 白色和黑色值将会分开在两个独立的 XBM 文件中。你可以通过传递第二个 maskfile 参数将两个图像载入到同一个光标中。

Cursorfile 和 maskfile 参数可以是带有 readlines 方法的 filenames 或者 filelike 对象。

返回值 cursor_args 可以被直接传递给 [pygame.mouse.set_cursor\(\)](#) 方法。

分享到:  QQ好友和群  QQ空间  腾讯微博  腾讯朋友

 收藏  评分  分享  淘帖  顶  踩