FlatIcone ,

Utilisation de la bibliothèque Pygame:

• Importer la biblio :

Import pygame

from pygame.locals import \*

**• Initialiser la biblio :**

pygame.init()

• Créer une fenêtre fonctionnelle de dimmension x,y (qui se ferme lorsque l'on appuie sur la croix):

pygame.init()

fenetre = pygame.display.set\_mode((x, y))

Bool=True

while Bool:

for event in pygame.event.get():

if event.type == QUIT:

Bool=False

pygame.quit()

**• Remplir l’arrière plan :**

background = pygame.Surface(screen.get\_size()) #.get\_size() permet de prendre les dimensions de la fenêtre pygame

background = background.convert()

background.fill((250, 250, 250))

**• Mettre du texte sur l’arrière plan :**

font = pygame.font.Font(None, 36)

text = font.render("Hello There", 1, (10, 10, 10))

textpos = text.get\_rect()

textpos.centerx = background.get\_rect().centerx

background.blit(text, textpos)

• Rajouter une image (définir l'ap ou en rajouter une dessus) :

fond=pygame.image.load("image.jpg").convert()

fenetre.blit(fond,(0,0))

Rajouter pygame.display.update() à la fin de la boucle for

**• Déplacer une image :**

-->Utiliser des objets dits de type Rect (rectangle en 2D)

Définir un objet Rect :

**• les déplacements**

entiers :top,left,bottom,right,centerx, centery

tuples:bottomleft,bottomright,topleft,topright,midtop,midleft,midbottom,

midright, center

**• la taille de l'objet**

size, width, height – w, h

**• Utiliser les touches pour réaliser des actions :**

On doit utiliser K\_ devant la touche correspondante

Type :

pygame.KEYDOWN ou pygame.KEYUP

Ex : if event.key == pygame.K\_(touche):

Ex : K\_9 ou K\_G

Stocker des infos sur la fenêtre dans des variables

Taille : screen.get\_size()

Hauteur : screen.get\_height()

Width : screen.get\_width()

Update une fenêtre

pygame.display.update()

pygame.display.flip()

Définir les évènements réalisés :

Détecter les clics de souris :

Type:

pygame.MOUSEBUTTONDOWN ou pygame.MOUSEBUTTONUP

gauche --> if event.button==1:

droite --> if event.button==2:

molette --> if event.button==3:

Détecter les déplacements de souris :

Type:

pygame.MOUSEMOTION

Activer de la musique

son = pygame.mixer.Sound("son.wav")

joue=True

Jouer le son

son.play()

Actions sur le son

pygame.mixer.pause()

pygame.mixer.unpause()