**Pygame 官方文档 - pygame.examples**

示例程序的模块  
[pygame.examples.aliens.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#aliens.main%28%29) - 玩完整的外星人示例

运行方式一：

|  |
| --- |
| Cmd  C:\>python  >>>import pygame.examples.aliens  >>>pygame.examples.aliens.main() |

运行方式2：找到{python安装目录}\ Lib\site-packages\pygame\,将这个examples目录复杂一份

保存到一个用来调试python的目录，然后可以逐个调试运行  
[pygame.examples.oldalien.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#oldalien.main%28%29) - 玩原始外星人的例子  
[pygame.examples.stars.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#stars.main%28%29) - 运行一个简单的星空示例  
[pygame.examples.chimp.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#chimp.main%28%29) - 击中移动的黑猩猩  
[pygame.examples.moveit.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#moveit.main%28%29) - 在屏幕上显示动画对象  
[pygame.examples.fonty.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#fonty.main%28%29) - 运行字体渲染示例  
[pygame.examples.freetype\_misc.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#freetype_misc.main%28%29) - 运行FreeType渲染示例  
[pygame.examples.vgrade.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#vgrade.main%28%29) - 显示垂直渐变  
[pygame.examples.eventlist.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#eventlist.main%28%29) - 显示pygame事件  
[pygame.examples.arraydemo.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#arraydemo.main%28%29) - 显示各种surfarray效果  
[pygame.examples.sound.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#sound.main%28%29) - 加载并播放声音  
[pygame.examples.sound\_array\_demos.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#sound_array_demos.main%28%29) - 播放各种sndarray效果  
[pygame.examples.liquid.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#liquid.main%28%29) - 显示动画液体效果  
[pygame.examples.glcube.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#glcube.main%28%29) - 使用OpenGL显示动画3D立方体  
[pygame.examples.scrap\_clipboard.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#scrap_clipboard.main%28%29) - 访问剪贴板  
[pygame.examples.mask.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#mask.main%28%29) - 使用碰撞检测显示多个图像相互反弹  
[pygame.examples.testsprite.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#testsprite.main%28%29) - 显示许多精灵在四处移动  
[pygame.examples.headless\_no\_windows\_needed.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#headless_no_windows_needed.main%28%29) - 写一个图像文件，它是输入文件的平滑副本  
[pygame.examples.fastevents.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#fastevents.main%28%29) - 压力测试fastevents模块  
[pygame.examples.overlay.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#overlay.main%28%29) - 使用overlays播放.pgm视频  
[pygame.examples.blend\_fill.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#blend_fill.main%28%29) - 演示各种surface.fill方法混合选项  
[pygame.examples.blit\_blends.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#blit_blends.main%28%29) - 使用替代添加剂填充到surface.fill的填充  
[pygame.examples.cursors.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#cursors.main%28%29) - 显示两个不同的自定义光标  
[pygame.examples.pixelarray.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#pixelarray.main%28%29) - 显示各种pixelarray生成的效果  
[pygame.examples.scaletest.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#scaletest.main%28%29) - 使用smoothscale以交互方式缩放图像  
[pygame.examples.midi.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#midi.main%28%29) - 运行一个midi示例  
[pygame.examples.scroll.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#scroll.main%28%29) - 运行一个显示放大图像的Surface.scroll示例  
[pygame.examples.camera.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#camera.main%28%29) - 显示从连接的摄像机实时捕获的视频  
[pygame.examples.playmus.main](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#playmus.main%28%29) - 播放音频文件

这些示例应该有助于您开始使用pygame。 这是你得到的简要概述。 这些示例的源代码位于公共域（public domain）中。 你可以随意使用自己的项目。  
有几种方法可以运行这些示例。 首先，它们可以作为独立程序运行。 其次，可以导入它们并调用它们的main()方法（见下文）。 最后，最简单的方法是使用python -m选项：

python -m pygame.examples.<example name> <example arguments>

python -m pygame.examples.scaletest someimage.png

可以在pygame/examples/data子目录中找到示例的图像和声音等资源。 您可以使用python解释器中的以下命令找到安装示例文件的位置。

>>> import pygame.examples.scaletest

>>> pygame.examples.scaletest.\_\_file\_\_

'/usr/lib/python2.6/site-packages/pygame/examples/scaletest.py'

在每个操作系统和Python版本上，位置会略有不同。 例如在Windows上，它可能位于’C：/Python26/Lib/site-packages/pygame/examples/‘在Mac OS X上它可能位于’/Library/Frameworks/Python.framework/Versions/2.6/lib/python2.6/sitepackages/pygame/examples/”  
您还可以通过在python解释器中调用每个模块main()函数来运行的示例。

>>> import pygame.examples.scaletest

>>> pygame.examples.scaletest.main()

我们一直在寻找更多示例和/或示例请求。 像这样的代码可能是开始参与python游戏的最佳方式。  
这些作为包的示例是pygame 1.9.0的新增内容。 但是大多数例子都是在pygame之前发布的。

pygame.examples.aliens.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

玩完整的外星人示例  
aliens.main() -> None  
这开始作为SDL演示的端口，外星人。 现在它已经演变成类似于娱乐的东西。 这展示了sprite的许多不同用途和优化的blitting。 还有透明度，颜色键，字体，声音，音乐，操纵杆等。 （PS，我的高分是117！真幸运）  
[搜索pygame.examples.aliens.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.aliens.main&type=Code)

pygame.examples.oldalien.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

玩原始外星人的例子  
oldalien.main() -> None  
这更类似于SDL Aliens演示的端口。 代码更简单，因此它为人们第一次查看代码提供了一个更好的起点。 这些blitting程序并不像它们应该/可能那样优化，但代码更容易遵循，并且它足够快。  
[搜索pygame.examples.oldalien.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.oldalien.main&type=Code)

pygame.examples.stars.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

运行一个简单的星空示例  
stars.main() -> None  
一个简单的星空示例。您可以通过在屏幕上单击鼠标左键来更改透视中心。  
[搜索pygame.examples.stars.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.stars.main&type=Code)

pygame.examples.chimp.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

击中移动的黑猩猩  
chimp.main() -> None  
这个简单的例子来自pygame附带的逐行教程。 它基于“流行”的网络横幅。 请注意，代码中有注释，但有关完整说明，请参阅那篇教程。  
[搜索pygame.examples.chimp.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.chimp.main&type=Code)

pygame.examples.moveit.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

在屏幕上显示动画对象  
moveit.main() -> None  
这是Pygame教程“如何让它移动”的完整和最后一个例子。 它创建10个对象并在屏幕上为它们设置动画。  
请注意，它在错误检查方面有点不足，但它很容易阅读。 :]幸运的是，这是python，我们不需要与一堆错误代码搏斗。  
[搜索pygame.examples.moveit.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.moveit.main&type=Code)

pygame.examples.fonty.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

运行字体渲染示例  
fonty.main() -> None  
超快速，超级简单的应用程序演示了使用字体模块渲染字体的不同方法  
[搜索pygame.examples.fonty.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.fonty.main&type=Code)

pygame.examples.freetype\_misc.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

运行FreeType渲染示例  
freetype\_misc.main() -> None  
渲染的展示除了pygame.font.Font提供的那些外，还有pygame.freetype.Font的功能。它是直接surface渲染的演示，包括垂直文本和旋转文本，不透明文本和半透明文本，水平拉伸文本和垂直拉伸文本。  
[搜索pygame.examples.freetype\_misc.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.freetype_misc.main&type=Code)

pygame.examples.vgrade.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

显示垂直渐变  
vgrade.main() -> None  
演示使用pixelcopy和NumPy python创建垂直渐变。 该应用程序将每半秒创建一个新渐变，并报告创建和显示图像所需的时间。 如果您还没准备开始使用NumPy数组，请不要担心这个的来源:]  
[搜索pygame.examples.vgrade.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.vgrade.main&type=Code)

pygame.examples.eventlist.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

显示pygame事件  
eventlist.main() -> None  
Eventlist是一种草率的pygame风格，但它是学习pygame事件和输入的便利工具。 屏幕顶部是几个设备值的状态，底部显示滚动事件列表。

这根本不是高质量’UI’代码，但您可以看到如何实现非交互式状态显示，甚至粗略的文本输出控件。  
[搜索pygame.examples.eventlist.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.eventlist.main&type=Code)

pygame.examples.arraydemo.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

显示各种surfarray效果  
arraydemo.main(arraytype=None) -> None  
另一个充满各种surfarray效果的例子。 它需要安装surfarray和图像模块。 这个小小的演示也可以为您使用surfarray进行的任何测试提供一个良好的起点  
不推荐使用arraytype参数; 除了’numpy’之外传递任何值都会引发ValueError。  
[搜索pygame.examples.arraydemo.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.arraydemo.main&type=Code)

pygame.examples.sound.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

加载并播放声音  
sound.main(file\_path=None) -> None  
对mixer模块进行极其基本的测试。 加载声音并播放。 全部来自命令shell，没有图形。  
如果提供，请使用音频文件’file\_path’，否则使用默认文件。  
sound.py可选命令行参数：一个音频文件  
[搜索pygame.examples.sound.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.sound.main&type=Code)

pygame.examples.sound\_array\_demos.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

播放各种sndarray效果  
sound\_array\_demos.main(arraytype=None) -> None  
使用sndarray和NumPy创建原始声音的偏移淡出副本。 目前它只使用硬编码值来表示回应和延迟。 您可以根据需要轻松重新创建。  
不推荐使用arraytype参数; 除了’numpy’之外传递任何值都会引发ValueError。  
[搜索pygame.examples.sound\_array\_demos.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.sound_array_demos.main&type=Code)

pygame.examples.liquid.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

显示动画液体效果  
liquid.main() -> None  
这个例子是在与BlitzBasic游戏语言的快速比较中创建的。尽管如此，它演示了一个快速的8位设置（使用色彩映射）。  
[搜索pygame.examples.liquid.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.liquid.main&type=Code)

pygame.examples.glcube.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

使用OpenGL显示动画3D立方体  
glcube.main() -> None  
使用PyOpenGL和pygame，这将创建一个旋转的3D多色立方体。  
[搜索pygame.examples.glcube.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.glcube.main&type=Code)

pygame.examples.scrap\_clipboard.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

访问剪贴板  
scrap\_clipboard.main() -> None  
剪贴板支持的简单演示示例。  
[搜索pygame.examples.scrap\_clipboard.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.scrap_clipboard.main&type=Code)

pygame.examples.mask.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

使用碰撞检测显示多个图像相互反弹  
mask.main(\*args) -> None  
位置参数：

one or more image file names.

一个或者更多的图像文件名字

这个pygame.masks演示将显示多个相互反弹的移动精灵。可以提供多个精灵图像。 如果作为程序运行，则mask.py将一个或多个图像文件作为命令行参数。  
[搜索pygame.examples.mask.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.mask.main&type=Code)

pygame.examples.testsprite.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

显示许多精灵在四处移动  
testsprite.main(update\_rects = True, use\_static = False, use\_FastRenderGroup = False, screen\_dims = [640, 480], use\_alpha = False, flags = 0) -> None  
可选关键字参数：

update\_rects - 使用RenderUpdate sprite组类

use\_static - 包括非运动图像

use\_FastRenderGroup - 使用FastRenderGroup sprite组

screen\_dims - pygame窗口尺寸

use\_alpha - 使用alpha混合

flags - 附加显示模式标志

就像SDL附带的testsprite.c一样，这个pygame版本显示了许多精灵在四处移动。 如果作为独立程序运行，则不会采用命令行参数。  
[搜索pygame.examples.testsprite.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.testsprite.main&type=Code)

pygame.examples.headless\_no\_windows\_needed.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

写一个图像文件，它是输入文件的平滑副本  
headless\_no\_windows\_needed.main(fin, fout, w, h) -> None  
参数：

fin - 输入图像文件的名称

fout - 要创建/覆盖的输出文件的名称

w，h - 重新缩放图像的大小，整数宽度和高度

如何在没有窗口系统的情况下使用pygame，就像在无头服务器上一样。  
缩放生成缩略图是pygame可以做的一个例子。  
注意：pygame scale函数使用MMX / SSE（如果可用），并且可以在多个线程中运行。  
如果headless\_no\_windows\_needed.py作为程序运行，则需要以下命令行参数：

-scale inputimage outputimage new\_width new\_height

例如： -scale in.png outpng 50 50

[搜索pygame.examples.headless\_no\_windows\_needed.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.headless_no_windows_needed.main&type=Code)

pygame.examples.fastevents.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

压力测试fastevents模块  
fastevents.main() -> None  
这是压力测试fastevents模块  
1.快速事件不会出现的更快！  
到目前为止，看起来普通的pygame.eventpygame模块与事件和队列进行交互的速度最快可达两倍。 所以也许紧固不快。  
在Windows XP SP2 Athlon和FreeBSD上测试过。  
但是…在我的Debian Duron 850机器上，fastevent更快。  
[搜索pygame.examples.fastevents.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.fastevents.main&type=Code)

pygame.examples.overlay.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

使用overlays播放.pgm视频  
overlay.main(fname) -> None  
播放路径fname给出的.pgm视频文件。 如果以程序形式运行，则overlay.py将文件名作为命令行参数。  
[搜索pygame.examples.overlay.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.overlay.main&type=Code)

pygame.examples.blend\_fill.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

演示各种surface.fill方法混合选项  
blend\_fill.main() -> None  
一个交互式演示，可让您选择将哪个BLEND\_xxx选项应用于surface。  
[搜索pygame.examples.blend\_fill.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.blend_fill.main&type=Code)

pygame.examples.blit\_blends.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

使用替代添加剂填充到surface.fill的填充  
blit\_blends.main() -> None  
假添加剂混合。使用NumPy。它没有被锁住。按r，g，b有点像blend\_fill。  
[搜索pygame.examples.blit\_blends.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.blit_blends.main&type=Code)

pygame.examples.cursors.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

显示两个不同的自定义光标  
cursors.main() -> None  
展示一个箭头或者禁止通行的圆圈光标  
[搜索pygame.examples.cursors.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.cursors.main&type=Code)

pygame.examples.pixelarray.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

显示各种pixelarray生成的效果  
pixelarray.main() -> None  
显示各种pixelarray生成的效果。  
[搜索pygame.examples.pixelarray.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.pixelarray.main&type=Code)

pygame.examples.scaletest.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

使用smoothscale以交互方式缩放图像  
scaletest.main(imagefile, convert\_alpha=False, run\_speed\_test=True) -> None  
参数：

imagefile - 源图像的文件名（必填）

convert\_alpha - 在surf上使用convert\_alpha()（默认为False）

run\_speed\_test - （默认为False）

一个smoothscale示例，用于调整屏幕上图像的大小。 垂直和水平箭头键用于更改显示图像的宽度和高度。 如果convert\_alpha选项为True，则源图像将被强制为源alpha，无论原始图像是否为。 如果run\_speed\_test为True，则执行后台计时测试而不是交互式缩放器。  
如果scaletest.py作为程序运行，那么命令行选项是：

ImageFile [-t] [-convert\_alpha]

[-t] = 运行速度测试

[-convert\_alpha] = 在surf上使用convert\_alpha()。

[搜索pygame.examples.scaletest.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.scaletest.main&type=Code)

pygame.examples.midi.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

运行一个midi示例  
midi.main(mode=‘output’, device\_id=None) -> None  
参数：

mode - 如果'output'运行midi键盘输出示例

'input'运行midi事件记录器输入示例

'list'列出了可用的midi设备

（默认'输出'）

device\_id - midi设备编号; 如果为None则使用默认的midi输入或

系统的输出设备

输出示例显示如何将鼠标单击或计算机键盘事件转换为midi音符。 它实现了一个基本的按钮小部件和状态机。  
输入示例显示如何将midi输入转换为pygame事件。  
通过使用虚拟midi跳线，输出和输入示例可以作为单独的进程运行并连接，以便键盘输出显示在控制台上。  
pygame 1.9.0的新功能  
[搜索pygame.examples.midi.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.midi.main&type=Code)

pygame.examples.scroll.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

运行一个显示放大图像的Surface.scroll示例  
scroll.main(image\_file=None) -> None  
此示例显示可缩放因子为8的可滚动图像。 它使用Surface.scroll()函数来移动显示表面上的图像。 剪辑矩形保护边缘区域。 如果作为函数调用，则该示例接受可选的图像文件路径。 如果作为程序运行，则需要一个可选的文件路径命令行参数。 如果未提供文件，则使用默认图像文件。  
在运行时单击黑色三角形以在三角形指向的方向上移动一个像素。 或使用箭头键。 关闭窗口或按ESC退出。  
[搜索pygame.examples.scroll.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.scroll.main&type=Code)

pygame.examples.camera.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

显示从连接的摄像机实时捕获的视频  
camera.main() -> None  
一个简单的实时视频播放器，它使用它在系统上找到的第一个可用摄像头。  
[搜索pygame.examples.camera.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.camera.main&type=Code)

pygame.examples.playmus.main() [↶](https://blog.csdn.net/Enderman_xiaohei/article/details/88413374#title)

播放音频文件  
playmus.main(file\_path) -> None  
一个带窗口和键盘播放控制的简单音乐播放器。播放可以暂停并重新开始。  
[搜索pygame.examples.playmus.main的示例](https://github.com/search?q=pygame.examples.playmus.main&type=Code)