

Pygame

En este tema, aprenderemos a crear pequeños juegos en Python utilizando una librería llamada Pygame (Pygame.org), que nos permitirá crear gráficos y manipularlos.

- Librería Pygame
- Ventanas
- Objetos
- Interacción con el teclado
- ColisionesSonido

Ejemplo de programa



Coordenadas de pixels

		X							
		0	1	2	3	4	5	6	7
Y	0					■			
	1								
	2			■					
	3								
	4			■					
	5	■							
	6						■		
	7								

Colores

Color	RGB Values
Aqua	(0, 255, 255)
Black	(0, 0, 0)
Blue	(0, 0, 255)
Fuchsia	(255, 0, 255)
Gray	(128, 128, 128)
Green	(0, 128, 0)
Lime	(0, 255, 0)
Maroon	(128, 0, 0)
Navy Blue	(0, 0, 128)
Olive	(128, 128, 0)
Purple	(128, 0, 128)
Red	(255, 0, 0)
Silver	(192, 192, 192)
Teal	(0, 128, 128)
White	(255, 255, 255)
Yellow	(255, 255, 0)

Ejemplo

```
import pygame

# Initialize Pygame
pygame.init()

# Set up the window
win_width = 640
win_height = 480
win = pygame.display.set_mode((win_width, win_height))
pygame.display.set_caption("My Pygame Program")

# Set up the circle
circle_color = (0, 0, 255) # Blue
circle_radius = 50
circle_pos = (win_width // 2, win_height // 2)

# Game loop
running = True
while running:
```

```
# Handle events
for event in pygame.event.get():
    if event.type == pygame.QUIT:
        running = False

# Draw the circle
win.fill((255, 255, 255)) # Fill the window with white
pygame.draw.circle(win, circle_color, circle_pos, circle_radius)

# Update the display
pygame.display.update()

# Quit Pygame
pygame.quit()
```