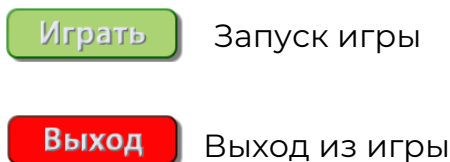


## Тема 24. Создание меню игры. Вызов функции в бесконечном цикле

### 1. Меню игры

Меню игры позволяет контролировать запуск и остановку игры. Действия регулируются специальными кнопками.



### 2. Отслеживание событий мыши

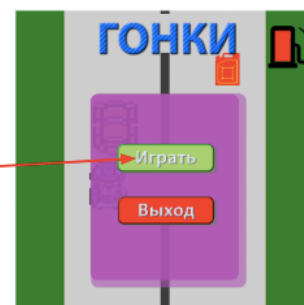
Метод **MOUSEBUTTONDOWN** класса `pygame` позволяет отследить нажатие клавиши на мышке.

```
if i.type==pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
    if i.button==1:
        ...
```

i.button	Клавиша мыши
1	Левая
2	Средняя (колесико)
3	Правая

Метод **pos** объекта событий игры возвращает точку, в которой было совершено действие.

```
pos=i.pos
print(pos)      →      (250, 170)
```



Для того, чтобы программа смогла понять, нажал ли пользователь в границах спрайта, надо:

1. Создать указатель на прямоугольник, в который помещен спрайт;  
`play=sc.blit(btn_start.image,btn_start.rect)`
2. Вызвать метод **collidepoint** у этого объекта.  
`play.collidepoint(pos)`

Метод **collidepoint()** проверяет, находится ли точка, координаты которой были переданы в качестве аргумента, в пределах прямоугольника, к которому применяется метод. **Результат работы True или False.**