

به نام خداوند جان خرد

در قسمت قبلی آشنایی خیلی کوتاه اما در این قسمت میخواهیم با توضیح کلی از جمله زمان، سورفیس(سطح)، اضافه کردن عکس.

1-زمان: درحالت کلی زمان یعنی سرعت آپدیت کردن صفحه، وقتی که زمان تعریف نکنیم پلیر با سرعت زیادی بدون آنکه بفهمیم حرکت میکنه. پس برای تعریف کردن زمان باید کار زیر را انجام بدهیم:

...

```
clock = pg.time.Clock()
```

...

```
clock.tick(60)
```

در بین خط های اول یعنی بعد از اینکه پنجره را تعریف کردیم متغیری به نام clock تعریف میکنیم، در آخر های حلقه کار متغیر را تعریف میکنیم. الان پنجره ما دارای زمان می باشد، 60 به معنی 1 ثانیه در فریم که مفهوم 60 فریم را دارد.

2-سورفیس(سطح): سورفیس یا Surface که همان معنی سطح را میدهد توضیح دهیم، حالا برای چه کاری نیاز است: ساخت تکست، ساخت یک شیپ برای پلیر، اسپرایت شیت و

3-اضافه کردن عکس: برای اضافه کردن عکس نیازی به چیز خاصی نداریم، برای اضافه کردن عکس باید به روند پایین عکس کنیم:

...

```
img = pg.image.load('file_name.png').convert_alpha()
```

...

```
display.blit(img, (x, y))
```

...

منظور از دیسپلی پنجره ای که تعریف کرده بودیم.

متغیری که تعریف کردیم به اسم img برای آن یک نوع عکس است و بعد از آن به صورت آلفا تبدیل کردیم.

در سورفیس ها فانکشنی هست به اسم blit برای اضافه کردن سورفیس ها در سورفیس هاست.

نکته: هر تغییری که از نوع عکس است را خروجی سورفیس میگیرد.

اتمام قسمت دوم