Pygame

import pygame as pg

pgیعنی به عنوان یک متغیر به نام as pgمنظور از

pg.init()

یعنی شروع یا ساخت پنجره جدید

pg.quit()

یعنی اتمام یا خارج شدن از صفحه

screen = pg.display.set\_mode((عرض, ارتفاع))

یک متغیر ساختیم که در آن پنجره را مشخص میکند

برای مثال:

screen = pg.display.set\_mode((800, 600))

pg.display.set\_caption(‘title’)

نامی برای پنجره

run = True

while run:

for e in pg.event.get():

if e.type == pg.QUIT:

run = False

این حلقه بازی اگر این رو در بازی به کار و تعریف نکنیم پنجره ما به سرعت نور میاید و میرود و اتمام برنامه

pg.event.get()

یعنی اونت ها برای مثال پنجره برای تکان دادن و جا به جا کردن قطعا نیاز به اونت دارد

e.type

یعنی نوع اونت

pg.QUIT

یعنی دکمه قطع کردن برنامه

مثال کلی

Import pygame as pg

pg.init()

screen = pg.display.set\_mode((800, 600))

pg.display.set\_caption(‘Title’)

run = True

while run:

screen.fill((0, 0, 0))

for e in pg.event.get():

if e.type == pg.QUIT:

run = False

pg.display.update()

pg.quit()

screen.fill((color))

یعنی رنگ پشت زمینه پنجره

pg.display.update()

یعنی با سرعت سی پی یو (تا وقتی که زمان تعریف نکرده ایم) پنجره رو آپدیت کند

اتمام قسمت اول آموزش پایگیم

Thanks For Reading