جان خرد به نام خداوند

در قسمت قبلی آشنایی خیلی کوتاه اما در این قسمت میخواهیم با توضیح کلی از جلمه 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)

تعریف میکنیم، درclockدر بین خط های اول یعنی بعد از اینکه پنجره را تعریف کردیم متغیری به نام

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.

که همان معنی سطح را میدهد توضیح دهیم، حالا برای چه**Surface2-سورفیس(سطح):** سورفیس یا

کاری نیاز است: ساخت تکست، ساخت یک شیپ برای پلیر، اسپرایت شیت و ... .

**3-اضافه کردن عکس:** برای اضافه کردن عکس نیازی به چیز خواصی 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.

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

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

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

اتمام قسمت دوم