

CURSOS
INTERSEMESTRALES



PROTECO

Pygame

27/Junio/2019

Pygame

Es una biblioteca multimedia (que trabaja sobre las librerías SDL) que permiten la creación de videojuegos en dos dimensiones de una manera sencilla.



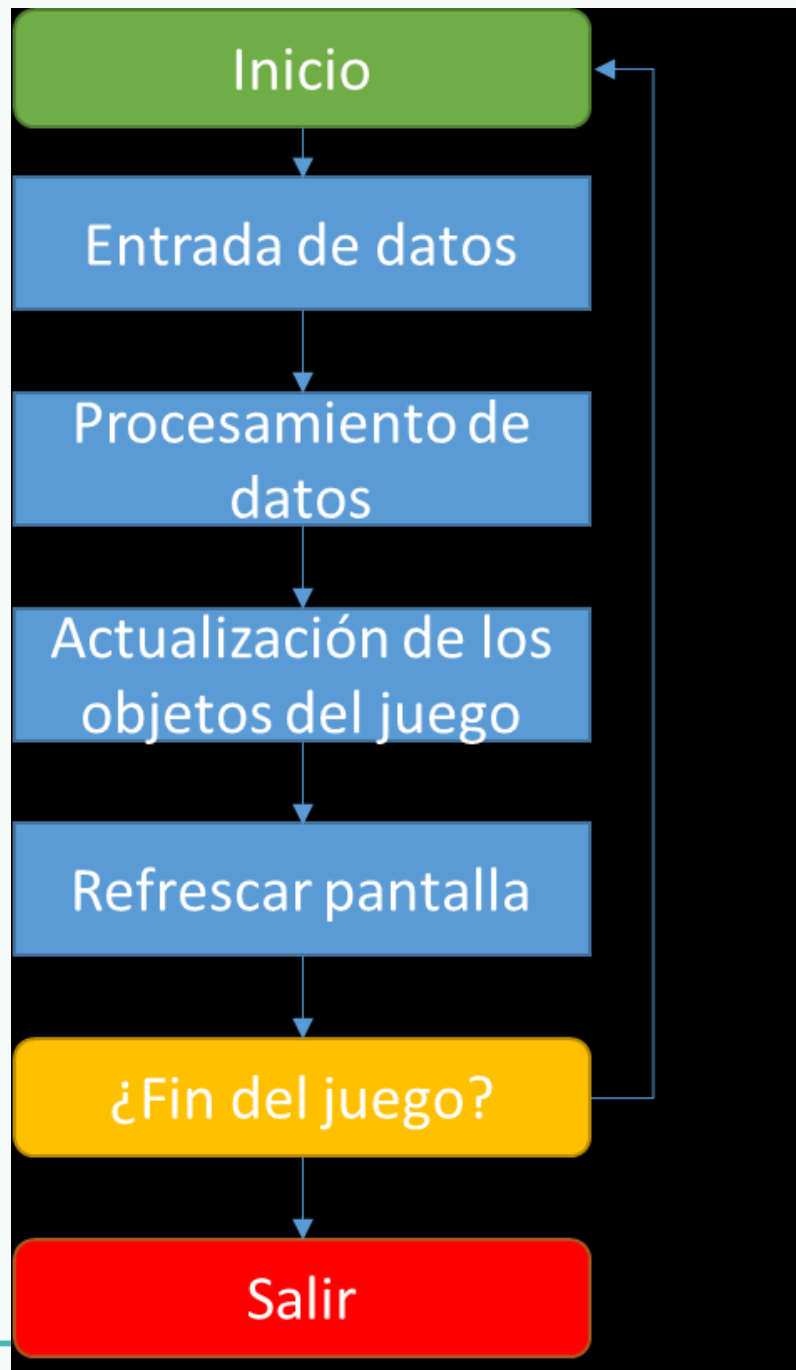
Pygame se encarga de manejar la parte más complicada dentro de la programación de un videojuego



Simple DirectMedia Layer

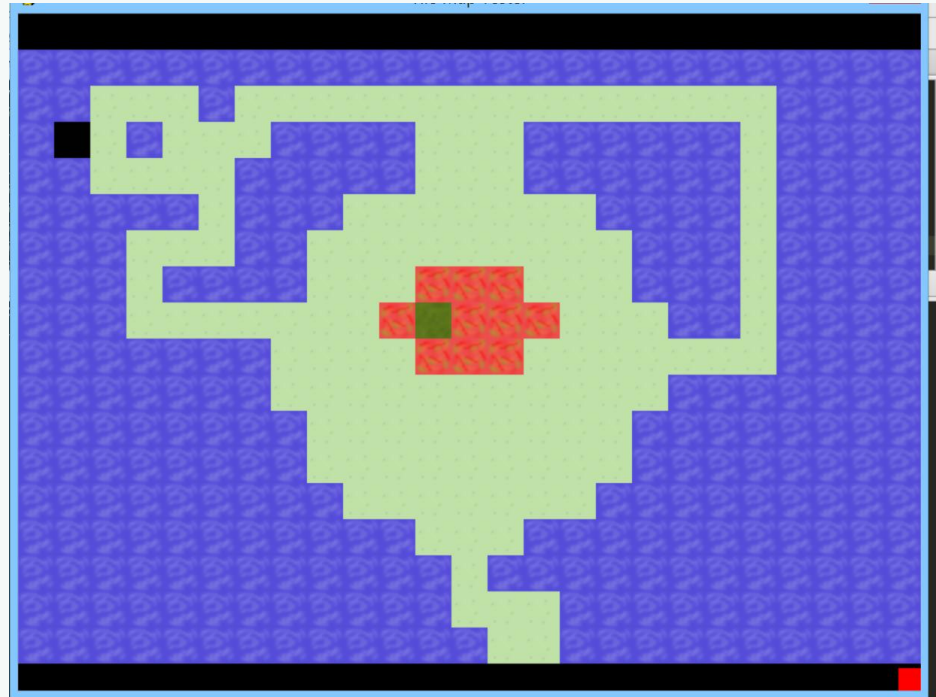
Las SDL son un conjunto de bibliotecas que proporcionan funciones básicas para realizar operaciones de dibujo 2D, gestión de efectos de sonido, música, carga y gestión de imágenes



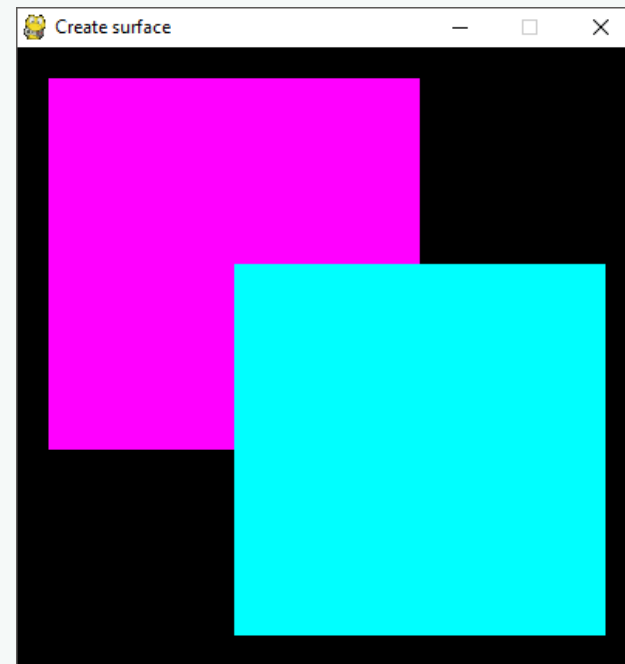


- El display es lo que tu ves en la pantalla

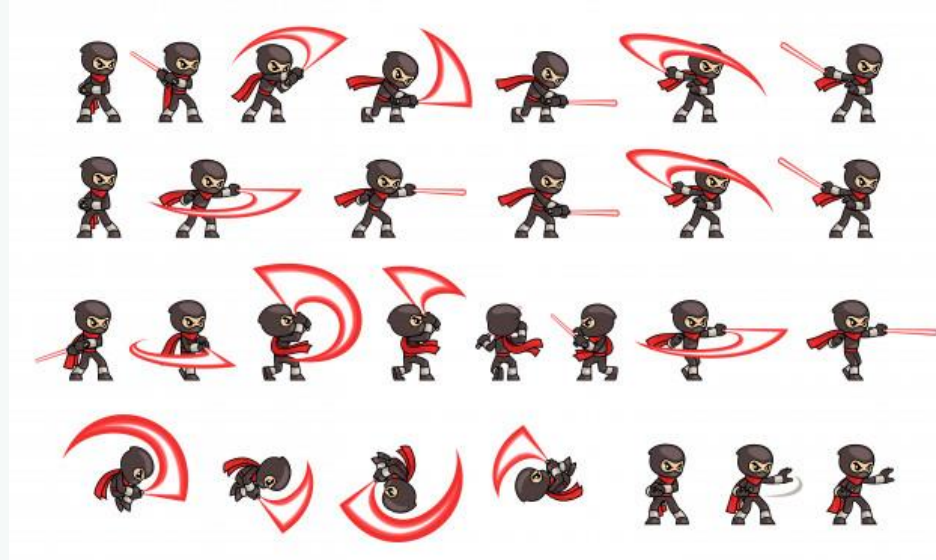
- Init()
- Flip()



- Surface es utilizado para representar una imagen o combinación de imágenes en la pantalla
- Es uno de los principales servicios con los cuales se interactúa



- Pueden representarse como los actores del juego
- Clase base para representar objetos
- Vienen con una gran cantidad de métodos con los cuales puedes interactuar con el ambiente del juego

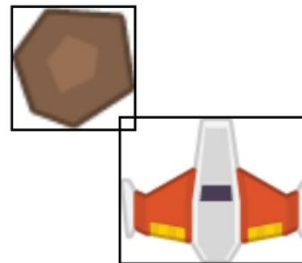


- Clase contenedora de Sprites
- Define comportamientos más específicos para Sprites



- Representación de bajo nivel de objetos como los sprites
- Define y controla áreas en la pantalla

```
pg.sprite.collide_rect()
```



AABB
(Axis-aligned Bounding Box)

- La manera en la que el programador implementa los efectos de sonido y música dentro de el juego
- Contiene todos los métodos para controlar los sonidos del juego

```
run.bat run.bat playMusic.py
from pygame import *

mixer.init()
mixer.music.load('hero_quest.ogg')
mixer.music.play()

while mixer.music.get_busy():
    time.Clock().tick(10)
```



Ejemplos

Algunos juegos como frets on fire, SolarWolf o pydance usan pygame para su desarrollo. Pueden encontrar mas ejemplos en el sitio de pygame .

