Documentación trabajo PyGame

**¿Qué es pygame?**

Es una librería de Python que nos permite crear videojuegos en dos dimensiones(2D)

**Funciones**

**Imagen:**

Esta función carga una imagen, si no, da un mensaje de error, nos permitirá abrir la imagen en la ventana del juego.

pygame.image.load –Carga una nueva imagen desde un archivo

pygame.error—crea una excepción básica

**Teclado:**

Esta función se encarga de controlar cuando se pulsa una tecla y si tiene asignada alguna función reproducirla.

En una variable llamada teclado hacemos que coja sólo cuando la tecla esté pulsada.

Teclado= pygame.key.get\_pressed ()

Con los condicionales if, comprobamos que esa tecla tenga función, definiendo después de la variable teclado lo siguiente:

If teclado[K\_right]:(en este caso estará cogiendo la tecla de la flecha derecha)

Dentro de algunos condicionales, tenemos la funcionalidad de reproducir un sonido si se ha pulsado esa tecla con:

Pygame.mixer.Sound(url).play()

**Sprite:**

Esta función se encarga de cargar las distintas imágenes que tenemos del personaje en cuestión controlando así sus distintas posturas, todo esto definiendo su posición en el array.

xixf[0] = (0, 152, 52, 76)  
xixf[1] = (52, 152, 52, 76)  
xixf[2] = (156, 152, 52, 76)

Los números dentro del array nos muestran los píxeles de nuestra imagen en cuestión.

**Main:**

La función main se encarga principalmente en el arranque del programa, cargando así sus imágenes, y todos sus condiciónales.

Pygame.init()—inicializa todos los módulos importados

Pygame.display.set\_mode()— inicializa la ventana con el ancho y el alto

Pygame.display.set\_caption—nos permite ponerle un nombre a nuestra ventana.

Pygame.transform.flip()—voltea horizontal y verticalmente al personaje.

Pygame.mixer.music.load()—carga música de fondo en nuestro juego.

Pygame.time.Clock()—crea un objeto que ayuda a la ejecución del programa.

pygame.mixer.music.play()—reproduce la música cargada anteriormente, y podemos pararle parámetros como loops=”2”.

Pygame.transform.scale()—redimensiona en un nuevo tamaño.

.blit—dibuja una imagen encima de otra.

pygame.event.get()—carga eventos desde la cola.

pygame.QUIT—para la ejecución de todos los módulos

Link al video del tutorial:

<https://youtu.be/51O_ZSNbIJA>