

```
import pygame.font # Importerer Pygame's font-modul til at håndtere
                    # tekst og skrifttyper.
```

```
class Button:
```

```
    """
    En klasse til at bygge og håndtere knapper i spillet
    """
```

```
    def __init__(self, ai_game, msg):
```

```
        """
        Initialiserer knappegenskaber
        """
```

```
        # Henter en reference til spillets skærm, hvor knappen skal
```

```
vises.
```

```
        self.screen = ai_game.screen
        # Henter skærmens rektangel for at placere knappen korrekt.
        self.screen_rect = self.screen.get_rect()
```

```
        # Definerer dimensioner og egenskaber for knappen.
        # Sætter knapstørrelsen til 200x50 pixels.
        self.width, self.height = 200, 50
        # Knapfarve, sat til en grøn nuance.
        self.button_color = (0, 135, 0)
        # Tekstfarve, sat til hvid.
        self.text_color = (255, 255, 255)
        # Definerer skrifttypen og størrelsen (48) for teksten på
```

```
knappen.
```

```
        self.font = pygame.font.SysFont(None, 48)
```

```
        # Opretter en rektangel for knappen og centrerer den på
```

```
skærmen.
```

```
        # Opretter en rektangel med dimensionerne for knappen.
        self.rect = pygame.Rect(0, 0, self.width, self.height)
        # Centrerer knappen midt på skærmen.
        self.rect.center = self.screen_rect.center
```

```
        # Forbereder den besked, der skal vises på knappen, og
```

```
sørger for,
```

```
        # at det kun sker én gang.
```

```
        self._prep_msg(msg)
```

```
    def _prep_msg(self, msg):
```

```
        """
```

```
        Omdanner beskeden til et grafisk billede og centrerer
```

```
teksten på knappen
```

```
        """
```

```
        # Renderer beskeden som et billede med den valgte skrifttype
og farver.
```

```
        self.msg_image = self.font.render(msg, True,
```

```
self.text_color,
```

```
        self.button_color)
```

```
        # Får rektanglen omkring besked-billedet.
```

```
        self.msg_image_rect = self.msg_image.get_rect()
```

```
        # Centrerer beskeden på knappen.
```

```
        self.msg_image_rect.center = self.rect.center
```

```
def draw_button(self):
```

```
    """
```

```
    Tegner en blank knap og derefter beskeden ovenpå
```

```
    """
```

```
    # Tegner en fyldt rektangel (knappen) med knapfarven.
```

```
    self.screen.fill(self.button_color, self.rect)
```

```
    # Tegner beskeden ovenpå knappen.
```

```
    self.screen.blit(self.msg_image, self.msg_image_rect)
```