

```
"""
```

```
template.py
```

Dieses Programm tut nichts ausser ein schwarzes Fenster anzeigen. Du kannst es als Startpunkt für eigene grafische Programme verwenden.

```
"""
```

```
from graphics2d import *
```

```
# Diese Konstanten legen die Grösse des Grafikfensters fest
```

```
WIDTH = 500
```

```
HEIGHT = 500
```

```
# Wenn ALWAYS_REDRAW True ist (Default), dann wird das ganze Fenster in jedem  
# Frame mit draw() neu gezeichnet. Ansonsten musst du request_redraw() aufrufen,  
# wenn du in einem Frame Änderungen machst, welche ein Neuzeichnen mittels  
# draw() nötig machen.
```

```
#ALWAYS_REDRAW = False
```

```
# Legt die maximale Framerate fest. Default ist 60.
```

```
#MAX_FPS = 120
```

```
# Legt fest, ob das Fenster im Fullscreen-Modus geöffnet wird. Default ist False.
```

```
#FULLSCREEN = True
```

```
# Legt fest, ob die Grösse des Fensters vom Benutzer verändert werden kann.
```

```
# Default ist False.
```

```
#RESIZABLE = True
```

```
def draw():
```

```
    # Wird aufgerufen, um den Inhalt des Grafikfensters neu zu zeichnen
```

```
    pass
```

```
def update(dt):
```

```
    # Wird so oft wie möglich aufgerufen, aber maximal MAX_FPS mal pro Sekunde.
```

```
    # dt gibt die Anzahl Millisekunden seit dem letzten Aufruf an.
```

```
    pass
```

```
def input(event):
```

```
    # Wird aufgerufen, wenn ein Ereignis (z.B. ein Mausklick oder ein
```

```
    # Tastendruck) vorliegt
```

```
    pass
```

```
def ready():
```

```
    # Wird aufgerufen, wenn das Grafik-Framework bereit ist, unmittelbar vor
```

```
    # dem Start der Event Loop.
```

```
    set_window_title("Langweiliges schwarzes Fenster")
```

```
def resized(new_width, new_height):
```

```
    # Wird aufgerufen, wenn die Grösse des Grafikfensters verändert wird
```

```
    pass
```

```
def exit():
```

```
    # Wird aufgerufen, bevor die Applikation beendet wird.
```

```
    pass
```

```
# Startet das Grafikprogramm.
```

```
go()
```