Resumir

Python é uma "linguagem script", interpretada, tipada dinamicamente, orientada a objetos, além de ser de código fonte aberto. O Python é conhecido por ser fácil de aprender com uma sintaxe simples, além de muitos tipos embutidos, o que o torna ideal para iniciantes. Ela está disponível tanto para Windows como p/ Linux e é usada em vários projetos como por exemplo no Gimp e no Blender, ambos como script para estes programas.  
Além disso tem muitos módulos embutidos, o que o torna apropriado para rapidamente se fazer programas dos mais variados tipos e há toneladas de módulos para integrar outras funções não disponíveis na biblioteca padrão. Conta com uma comunidade forte e é constantemente aprimorado.

**PyGame**

Uma ótima biblioteca para jogos feita em Python. Ela tem instaladores práticos para as várias plataformas que Python está disponível, sendo que na verdade é uma biblioteca empacotadora (wrapper) da SDL, biblioteca para interação com dispositivos, como teclado, mouse, joystick, etc… a que o computador tem acesso.

### Um pouco de História

Jogos são elementos culturais que estão entre nós há milhares de anos. Desde os primeiros relatos históricos e achados arqueológicos, lá estava o ser humano se divertindo com jogos. Achados arqueológicos do antigo Egito falam de um jogo chamado Senet a 3500AC, o Go tem pelo menos 4000 anos e o Xadrez 1000 anos de existência. Essa proximidade do ser humano com a diversão através de jogos, é fonte de muitas pesquisas e teorias. Um famoso pesquisador chamado Johan Huizinga, escreveu um dos primeiros trabalhos sobre o assunto chamado Homo Ludens em 1938. Neste texto ele define a atividade do jogo da seguinte forma: “Jogar é uma atividade ou ocupação voluntária executada em um determinado período de tempo e espaço, de acordo com regras livremente aceitas mas absolutamente fechadas, com o objetivo em si mesma e acompanhada por uma sensação de tensão, alegria, e consciência da diferença para a vida comum.” Essa definição baliza a criação de jogos digitais e não-digitais até hoje. Analisando a estrutura dos jogos, percebe-se que neles existem duas grandes características, os objetivos e a recompensa, e geralmente quando se atinge o objetivo o jogador vence. Os objetivos podem ser a eliminação de oponentes, vencer uma corrida, atingir alvos ou coletar objetos. E a recompensa pode ser simplesmente demonstrar sua superioridade ante os oponentes, conquistar mais sociabilidade e se divertir. Aliás, muitos jogos são projetados para que a diversão seja a maior recompensa dos jogadores, e onde mesmo perdendo o jogo, a exeriência seja praseirosa.

### Princípios

Depois de Johan Huizinga muitos outros pesquisadores escreveram suas impressões sobre jogos e sua relação a sociedade. Um pesquisador contemporâneo chamado Jesper Juul, escreveu o seguinte, para dar uma definição, e os elementos fundamentais, para que uma atividade seja considerada um jogo: “Um Game é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável onde diferentes resultados são associados a diferentes valores. Os jogadores depreendem esforços para influenciar o resultado sentindo-se ligados a estes resultados e as consequências desta atividade são opcionais e negociáveis” (The Game, The Player, The World: looking for a heart of gameness)