----------------------------------Rules----------------------------------

Icon size phải tầm 32 mới hiện

Sau quét event keydown phải quét keyup nếu không sẽ thiếu mã unicode

Event.mod & pg.KMOD\_CTRL: kiểm tra có ctrl + something hay không

----------------------------------Consts----------------------------------

MOUSEBUTTONDOWN: click chuột

K\_RETURN: nút enter

K\_BACKSPACE: nút xóa 1 kí tự

----------------------------------Funcs----------------------------------

Transform

Scale(py\_img, size): resize ảnh

Ex: py\_img = pygame.transform.scale(py\_img, (25, 25))

Mouse

Get\_pos(): vị trí chuột theo coord tương đối

Ex: pygame.mouse.get\_pos() = (15, 20)

Draw

Rect(screen, RGB, (x, y, width, height) || Rect): vẽ hình chữ nhật

Ex: pygame.draw.rect(screen, (155, 155, 155), (40, 40, 10, 10))

----------------------------------Objs----------------------------------

Screen: pg.display.set\_mode(coord)

Fill(RGB): set màu nền

Ex: screen.fill((255, 125, 13))

Blit(py\_img, coords): tạo ảnh tại vị trí (gốc tọa độ left top, trục y hướng xuống)

Ex: screen.blit(py\_img, (50, 50))

Font: pg.font.Font(name, size)

Render(text, antialias, coords): trả về ảnh của chữ

Ex: py\_img = font.render(‘Hello’, True, (20, 40))

Rect: pg.Rect(x, y, width, height)

Collidepoint(coords): điểm có nằm trong hình chữ nhật không

Ex: rect.collidepoint((25, 30)) = True

Py\_img: pg.image.load(path)

Get\_width(): trả về chiều rộng

Event: pg.event.get(code)[0]

Key: số mã hóa const

Unicode: kí tự ascii của nút nhấn