**Code Game Flappy Bird**

Cách cài thư viện**:**

**pip install <tên thư viện>**

Khởi tạo:

**<tên thư viện> .init**

Tạo màn hình:

<tên biến màn hình>=pygame.display.set\_mode((x,y))

Đặt tên cho game:

<thư viện>.display.set\_caption(“tên game”)

Ép tốc độ nháy của màn hình:

<biến>=pygame.time.Clock()

<biến>.tick(xxx)

Màu của màn hình:

<biến màn hình>.fill(mã màu)

<biến màu>=(x,y,z)

Xét sự kiện tắt màn hình:

For event in pygame.event.get():

If event.type==pygame.QUIT:

Abcdefj

Hiển thị nội dung vẽ lên màn hình:

Pygame.display.flip()

Tắt game:

Pygame.quit()

Load ảnh:

<biến ảnh>=pygame.image.load(“address”)

Chuyển đổi kích thước ảnh:

<biến ảnh>=pygame.transform.scale(<biến ảnh>,(xx,yy))

Vẽ ảnh ở tọa độ:

<biến>=<biến màn hình>.blit(<biến ảnh>,(xxxx,yyyy))

Hàm random:

From random import randint

<biến >= randint(x,y) từ x đến y

Xử lý sự kiện nhấn dấu cách

For event in pygame.event.get():

If event.type==pygame.KEYDOWN:

If event.key==pygame.K\_SPACE:

Chỉnh font cho chữ:

<biến font>=pygame.font.SysFont(‘tên kiểu’,cỡ chữ)

Thêm chữ cần hiện lên màn hình:

<biến chữ>=<biến font>.render(‘chuỗi cần hiện’,True,màu)

Kiểm tra 2 ảnh chạm nhau:

<biến ảnh 1>.colliderect(<biến ảnh 2>)

Load âm thanh:

<biến âm thanh>=pygame.mixer.Sound(‘link’)

Phát âm thanh:

Pygame.mixer.sound(<biến âm thanh>)

Pygame.mixer.pause()

Pygame.mixer.unpause()

Lấy tọa độ chuột:

X,y=pygame.mouse.get\_pos()

Sự kiện nhấn chuột trái:

If event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:

If event.button==1