

## Introduction à Pygame

!!! info “Ressources”

La documentation officielle de Pygame : [<https://www.pygame.org/docs/>] (<https://www.pygame.org/docs/>)

### Lancement de Pygame et création de fenêtre

```
“python linenums=‘1’ import pygame from pygame.locals import *  
pygame.init()  
fenetre = pygame.display.set_mode((640, 480)) fenetre.fill([10,186,181])  
pygame.display.flip()
```

## Boucle des événements

```
continuer = True while continuer: for evenement in pygame.event.get(): #Attente  
des événements if evenement.type == QUIT: continuer = False
```

## Sortie

```
pygame.quit() “  
!!! code “Explication du code” === “Lignes 1 et 2” On importe le module  
pygame ainsi que des variables locales bien utiles pour la suite...  
=== "Ligne 4"  
    `pygame.init()` effectue une initialisation globale de tous les modules `pygame` importés  
=== "Lignes 5 et 6"  
    On crée une fenêtre graphique en précisant sa taille en pixels (largeur, hauteur) et sa couleur de fond.  
=== "Ligne 9"  
    `pygame.display.flip()` effectue un rafraîchissement total de tous les éléments graphiques.  
=== "Lignes 12 à 16"  
    C'est la boucle «infinie» (de gestion) des événements, dont on ne sortira que par la bascule de la variable `continuer`.  
=== "Ligne 19"  
    On ferme tout proprement.
```

**Remarque:** on peut préciser le titre de la fenêtre avec `pygame.display.set_caption("Mon super programme")`.