

# Introduction à Pygame

## Ressources

La documentation officielle de Pygame : <https://www.pygame.org/docs/>

## Lancement de Pygame et création de fenêtre

### Script Python

```
1 import pygame
2 from pygame.locals import *
3
4 pygame.init()
5
6 fenetre = pygame.display.set_mode((640, 480))
7 fenetre.fill([10,186,181])
8
9 pygame.display.flip()
10
11 # Boucle des événements
12 continuer = True
13 while continuer:
14     for evenement in pygame.event.get():      #Attente des événements
15         if evenement.type == QUIT:
16             continuer = False
17
18 # Sortie
19 pygame.quit()
```

## 💡 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. À mettre au début du code.

### Lignes 5 et 6

On crée une fenêtre graphique en précisant sa taille en pixels (largeur, hauteur) et sa couleur de remplissage (on verra plus tard comment utiliser plutôt une image de fond).

### Ligne 9

`pygame.display.flip()` effectue un rafraîchissement total de tous les éléments graphiques de la fenêtre. À mettre donc plutôt vers la fin du code.

### Lignes 12 à 16

C'est la boucle «infinie» (de gestion) des événements, dont on ne sortira que par la bascule d'un booléen, appelé ici `continuer`.

### Ligne 19

On ferme tout proprement.

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