**PYGAME**

**SUMÁRIO**

[1 Començando 3](#_Toc165848452)

[1.1 Instalando 3](#_Toc165848453)

[1.2 Importando 3](#_Toc165848454)

[1.3 Estrutura básica 4](#_Toc165848455)

[2 Tela (screen) 5](#_Toc165848456)

[2.1 Criando a tela 5](#_Toc165848457)

[2.2 Alterando o titulo da janela 5](#_Toc165848458)

[2.3 Alterando a cor da janela 5](#_Toc165848459)

[3 Figuras 7](#_Toc165848460)

[3.1 Carregando a figura 7](#_Toc165848461)

[3.2 Alterando o tamanho 7](#_Toc165848462)

[3.3 Desenhando a imagem 7](#_Toc165848463)

[4 Verificar pressionamento de tecla 9](#_Toc165848464)

# Començando

## Instalando

O pygame é um framework que não é nativo do python, ou seja, para utiliza-lo precisamos instalar.

A instalação pode ser realizado através do PIP pelo terminal.

pip install pygame

Caso não de certo, pode ser por que a instalação do python não inseriu as variáveis de sistema. Neste caso utilize o código abaixo:

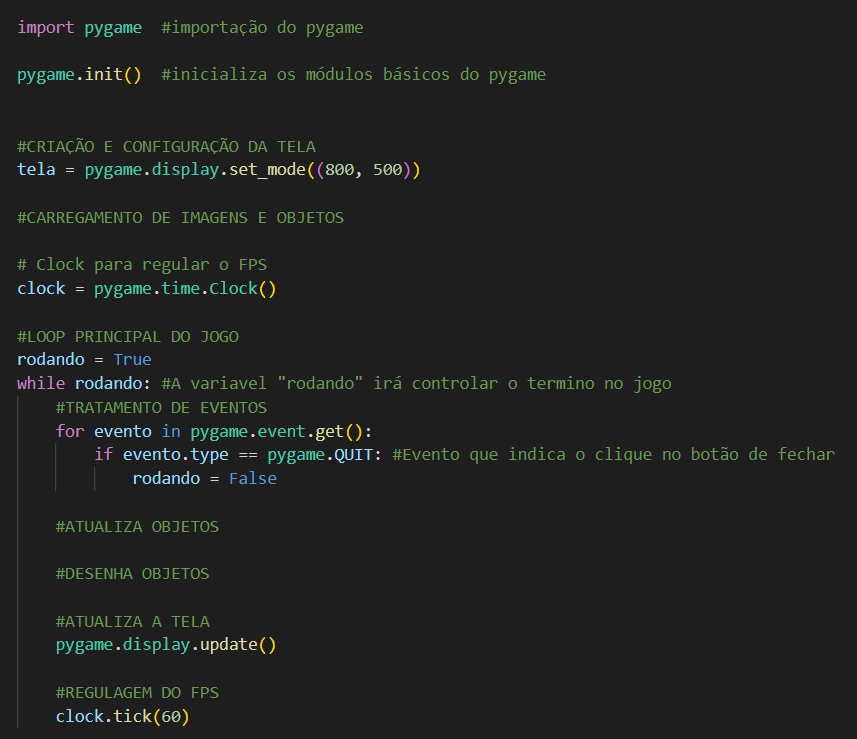
python -m pip install pygame

## Importando

A importação é realizada de forma normal

import pygame

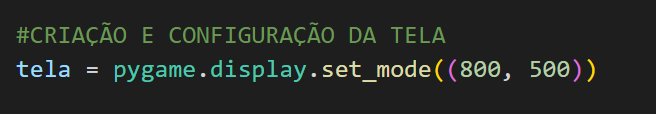
## Estrutura básica



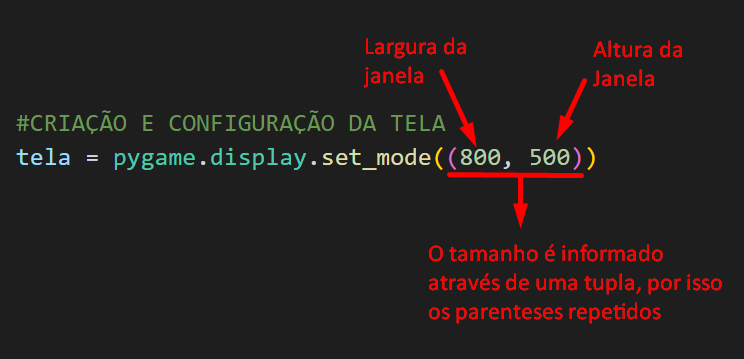
# Tela (screen)

Esta é a janela do jogo.

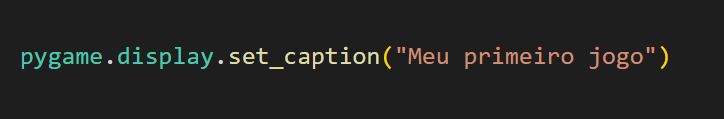
## Criando a tela

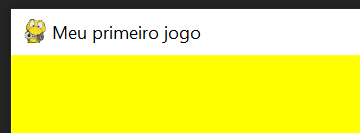


Explicação



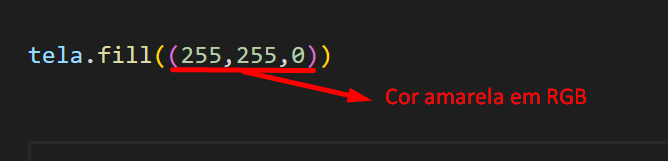
## Alterando o titulo da janela



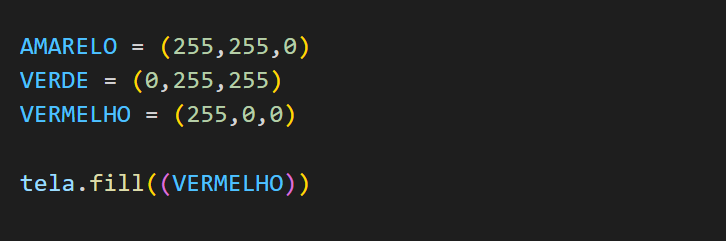


## Alterando a cor da janela

A escolha da cor é realizado através do método “fill”, deve-se passar como parâmetro uma tupla ou lista contendo os valores RGB da cor.



Para melhorar a legibilidade do código, você pode criar constantes com as cores que você irá utilizar.



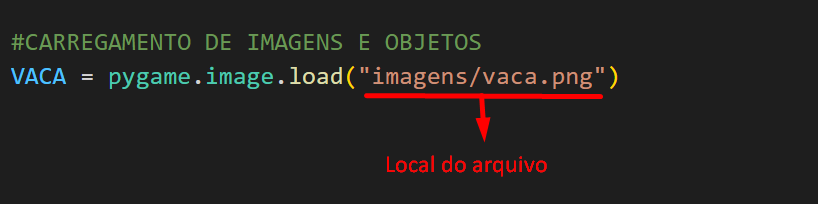
# Figuras

O pygame é capaz de trabalhar com vários tipos de imagem, como, JPG, PNJ e BMP.

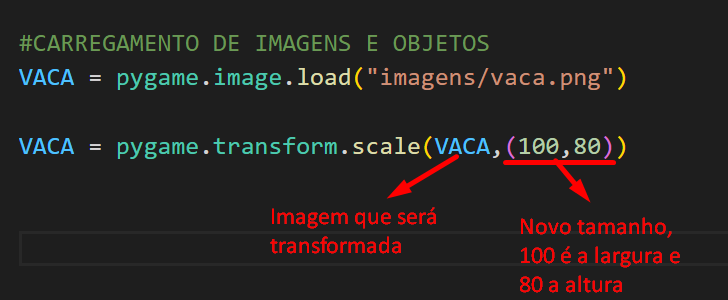
Ele também aceita GIF, mas sem a animação.

## Carregando a figura

Antes de utilizar as figuras é necessário carrega-las em uma variável, desta forma, quando você precisar utiliza-la, basta utilizar a variável.

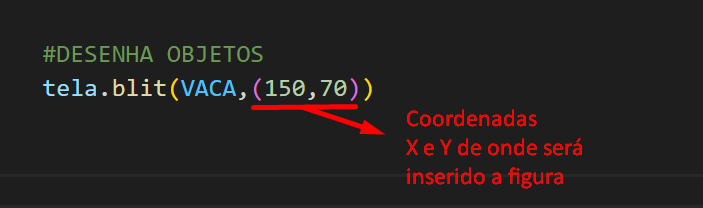


## Alterando o tamanho



## Desenhando a imagem

A imagem é desenha dentro do loop para desta forma ela possa se mexer caso você altere os valores da posição da imagem





# Verificar pressionamento de tecla

O método “get\_pressed()” retorna um dicionário onde a chave é o código da tecla e o valor é TRUE ou FALSE para responder se ela está pressionada ou não.

