

## Pygame – Comandos Básicos

### Tela principal

```
import pygame
from sys import exit

pygame.init()
tela = pygame.display.set_mode((800,600))
pygame.display.set_caption("Meu jogo")
clock = pygame.time.Clock()
while True:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
            exit()
    pygame.display.update()
    clock.tick(60)
```

### Superfícies

fundo = pygame.Surface((800,400)) – Cria uma superfície plana

fundo.fill('aqua') – altera a cor da superfície

imagem=pygame.image.load('pasta/subpasta/imagem.png')

fonteT = fontT=pygame.font.Font('C:\WINDOWS\Fonts\ALGER.TTF',40)

fontT.set\_bold(True)

fontT.set\_italic(True)

texto=fontT.render('Meu texto',False,'Red')

print(pygame.font.get\_fonts()) - Imprime as fontes do sistema

print(pygame.font.match\_font('algerian')) – procura uma fonte especifica no sistema e retorna o caminho

### Colocando imagens em retângulos

imagem\_retangulo=imagem.get\_rect(bottomleft=(100,400)) – especifica um local para o retangulo e um posicionamento. Verificar na documentação as possibilidades

### Colocar superfícies/retângulos na tela

tela.blit(fundo,(x,y)) – escolhe-se um posicionamento (coordenadas do canto superior esquerdo)

tela.blit(superficie, retanguloDaSuperficie) – Caso esteja em um retangulo

Desenhando

pygame.draw.rect(tela, 'Green', pygame.Rect(10,100,50,50))

pygame.draw.circle(tela, 'Pink', (200,200),50)

pygame.draw.ellipse(tela, 'White', pygame.Rect(100,150,200,20))

pygame.draw.line(tela, 'Black', (0,0),pygame.mouse.get\_pos(),10)

## **Movimentos**

*Modificar o x (horizontal) e y(vertical)*

retangulo.y+=3

retangulo.x+=3

## **Detectar Colisões**

jogR.collidepoint(posição)

jogR.colliderect(outroRetangulo)

## **EVENTOS**

### **Mouse**

pygame.MOUSEBUTTONDOWN

pygame.MOUSEBUTTONUP

pygame.MOUSEMOTION

pygame.get\_pos()

pygame.get\_pressed()

### **Teclado**

pygame.KEYDOWN

pygame.KEYUP

pygame.NOME DA TECLA

### **Eventos personalizados:**

obsTimer = pygame.USEREVENT+1

pygame.time.set\_timer(obsTimer,1500)