

1. Pygame Zero kutubxonasi

Ushbu kitobda biz sizni Python matnli kodlash yordamida foydalanishingiz mumkin bo'lgan o'yinlarni yaratish kutubxonasi bilan tanishtiramiz. Agar siz kutubxona nima ekanligi aniq bilmasangiz, iltimos, avvalgi "[Entry-Python](#)" kitobiga qayting va tegishli qismni ko'rib chiqing. ***Kutubxonaning maqsadi har doim kerak bo'lgan kodlarni oldindan tayyorlash va har kimga kodlarni tez va samarali kodlash uchun birgalikda ishlatishga imkon berish bo'lgani kabi***, shu maqsadda o'yinlarni ishlab chiqishda kutubxonalar mavjud va ular orasida biz Pygame-ga asoslangan PyGame Zero-dan foydalanamiz, bu Python-da o'yin yaratishda eng ko'p ishlatiladigan kutubxonalardan biridir.

Pygame kutubxonasi

Bu 2000 yilda birinchi chiqarilganidan beri 20 yildan ortiq vaqt davomida xizmat ko'rsatgan va hali ham takomillashtirilayotgan "ochiq manbali o'yinlarni yaratish kutubxonasi". Aytgancha, "**ochiq manba**" so'zi **ma'lum shartlarga rioya qilgan holda kod hamma uchun bepul ishlatilishini anglatadi**. Foydalanish bepul bo'lishi muhim, ya'ni foydalanish uchun har doim to'lashingiz kerak bo'lgan tijorat kutubxonalari ham mavjud. Agar siz batafsilroq va professional ma'lumotlarni bilmoqchi bo'lsangiz, [rasmiy veb-saytni](#) tekshirganingiz ma'qul. Kutubxona logotipi quyidagicha:

Pygame logotipi

Pygame Zero kutubxonasi

Ammo, afsuski, Pygame kutubxonasidan foydalanish Python ni endi o'rganayotganlar uchun oson emas. Demak, dasturlashga yangi bo'lganlar ta'lim manfaati uchun to'siqni yanada pasaytirish kerak edi va "Pygame Zero" kutubxonasi shu maqsadda tug'ilgan. Pygame Zero nomidan ko'rinib turibdiki, **minimal kodlash bilan o'yinni yaratishga imkon berish uchun mavjud "PyGame" kutubxonasi asosida soddalashtirilgan**. Shuningdek, u ochiq manba sifatida chiqarilgan va [rasmiy veb-saytda](#) aytilganidek, ushbu kutubxonadan dasturlashni oson va qiziqarli o'rgatish uchun ta'lim maqsadlarida foydalanish kutilmoqda.

Pygame Zero logotipi

Umid qilamanki, siz ushbu kitob faqat o'yinlar yaratish uchun emas, balki Python tili orqali matnli kodlashni yaxshiroq o'rganish maqsadida o'yinlar yaratish uchun yozilganligini tushunasiz. Xuddi Entry/Scratch blokli kodlash orqali qiziqarli vaqt o'tkazganimizday. Bizning maqsadimiz Pygame Zero kutubxonasi + Python matnli kodlash tili kombinatsiyasi orqali o'yin yaratish va blokli kodlashdan tashqari matnli kodlash dunyosidan zavqlanish.