

自定义事件

除了按下键盘、操作鼠标、操作游戏杆、退出程序这几种事件之外，我们还可以自定义事件。

每个自定义事件都有一个id，id的取值范围是：`pygame.USEREVENT ~ pygame.USEREVENT + 7`。其中，`pygame.USEREVENT`是pygame中定义的常量，它的值是24。

每次执行while循环体从事件队列中将所有事件逐个取出时，如何判断某个事件是我们自定义的事件呢？只需判断该事件的类型type是否等于自定义事件的id就可以了。

如何在事件队列中每隔一段时间就生成一个自定义事件？可以调用`pygame.time.set_timer(eventid, milliseconds)`，它接收两个实参，第一个实参指定自定义事件的id，第二个实参指定时间间隔，单位是毫秒。