

Ajouter une musique et des sons

Une musique de fond permet de rendre ton jeu plus vivant et immersif. PyGame propose une méthode simple pour jouer un fichier audio pendant que la boucle de jeu tourne.

3TTR

 Découverte



Objectif

Savoir jouer une musique au démarrage du jeu, en boucle.



Étapes à suivre

1. Préparer le fichier audio

- Utilise un fichier au format `.mp3` ou `.ogg`
- Place-le dans un sous-dossier "`musique`" là où se trouve ton script Python (par exemple : `musique.mp3`)

2. Initialiser le module audio de PyGame

```
1 | pygame.mixer.init()
```

3. Charger et jouer la musique

```
1 | pygame.mixer.music.load("musique.mp3") # Charger le fichier
2 | pygame.mixer.music.play(-1)           # Jouer en boucle (-1 = boucle infinie)
```

Tu peux aussi arrêter la musique avec :

```
1 | pygame.mixer.music.stop()
```



Exemple minimal

```
1  import pygame
2
3  pygame.init()
4  pygame.mixer.init()
5
6  pygame.mixer.music.load("musique.mmp3")
7  pygame.mixer.music.play(-1)
8
9  screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
10 running = True
11 while running:
12     for event in pygame.event.get():
13         if event.type == pygame.QUIT:
14             running = False
15
16 pygame.quit()
```

🎵 Bonnes pratiques

- **Convertis** ton fichier si nécessaire (en `.ogg` ou `.mp3` pour plus de compatibilité)
- Lance la musique **après l'initialisation** de `pygame` et `mixer`
- Évite les musiques trop longues ou trop lourdes