

Tuto PyGame

Cette série d'articles va vous permettre d'apprendre les bases de pygame.

Dans cette série de petits tutoriels, tu vas apprendre à:

- gérer les entrées-sorties dans ton jeu
- gérer les coordonnées d'un écran
- afficher une image de fond
- afficher un personnage
- déplacer ton personnage sur l'écran
- le faire réapparaître s'il sort de l'écran
- l'empêcher de sortir de l'écran
- gérer la gravité (la chute)

Structure du projet

Pour organiser un projet PyGame, il est recommandé d'utiliser une structure claire avec des dossiers dédiés. Voici une hiérarchie simple :

Crée un nouveau dossier qui s'appelle PyGame-Intro avec les sous-dossiers suivants.

```
1 | PyGame-Intro/  
2 | |— images/  
3 | |— sons/  
4 | |— musiques/
```

Explication des dossiers

- **images/** : Stocke les fichiers d'images (PNG, JPG, etc.) pour les sprites, arrière-plans, icônes...
- **sons/** : Contient les effets sonores du jeu (bruits de pas, collisions, tirs...)
- **musiques/** : Regroupe les musiques d'ambiance et les bandes sonores du jeu.

Cette organisation facilite la gestion des ressources et améliore la clarté du projet.