

14.1-Fons-Pantalla

```
import pygame
# Inicialización de Pygame
pygame.init()
# Inicialización de la superficie de dibujo
ventana = pygame.display.set_mode((640,480))
pygame.display.set_caption("Ejemplo 1")
# Bucle principal del juego
jugando = True
while jugando:
    # Comprobamos los eventos
    #Comprobamos si se ha pulsado el botón de cierre de la ventana
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            jugando = False
    # Se pinta la ventana con un color
    # Esto borra los posibles elementos que teníamos anteriormente
    ventana.fill(( 252, 243, 207 ))
    # Todos los elementos del juego se vuelven a dibujar
    pygame.display.flip()
    # Controlamos la frecuencia de refresco (FPS)
    pygame.time.Clock().tick(60)
pygame.quit()
```

Pràctica:

Dissenya un programa diferent, enunciat inclòs, que combini els exemples anteriors, prova'l, mostra'l i enganxa'l aquí.