

pygame精灵类

- pygame.sprite.Sprite 拥有以下方法：

- update

update(*args, **kwargs) -> None 相当于一个接口而已

- add

add(*groups) -> None 将该sprite加入到groups的所有group中。 *remove*
remove(groups) -> None 同理

- kill

kill() -> None 将该sprite从所有group中移除

- alive

alive() -> bool 如果该sprite属于任何group, 返回True

- groups

groups() -> group_list 返回所有含有该sprite的group

- pygame.sprite.Group

创建一个组, 用于存储sprite

- pygame.sprite.SingleGroup

创建一个只能有一个对象的组, 一旦新的对象被加进去, 旧的将被移除

有关sprite碰撞相关知识, 参见 [碰撞检测](#)