

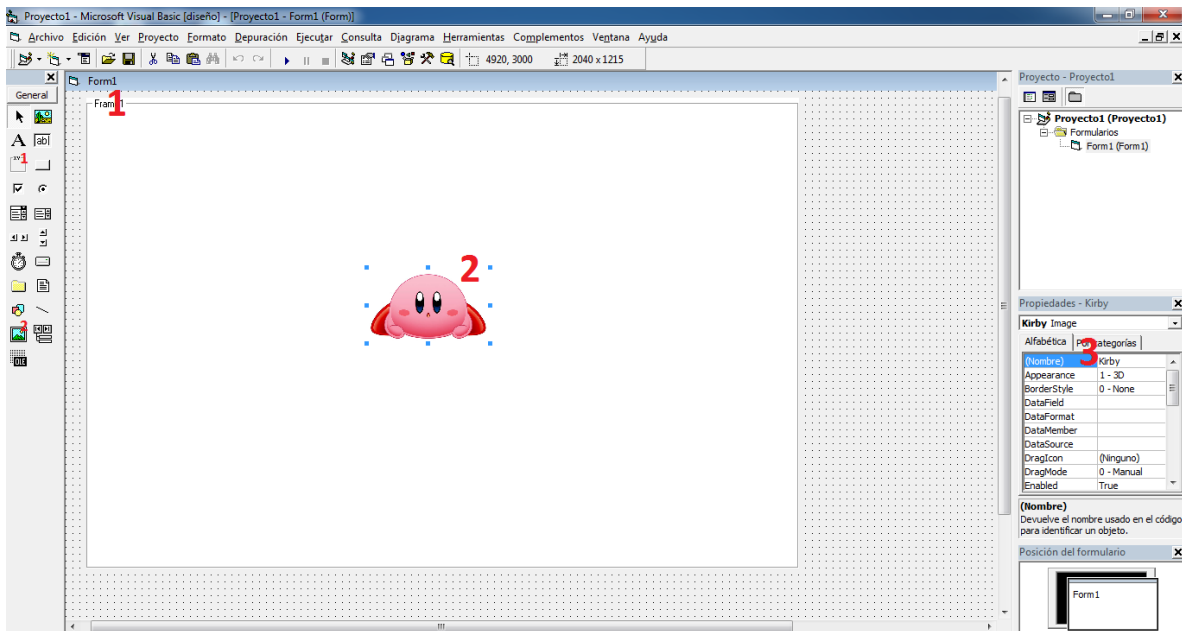
# **CREACION DE VIDEOJUEGOS**

## **PARTE 3**

### **MOVIMIENTO DE PERSONAJES CON EL TECLADO**

**Cristhian David Rodríguez Quiroga**

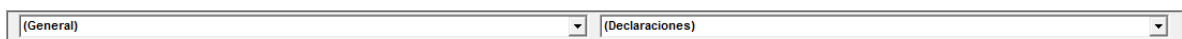
Ahora que sabemos cómo poner varios objetos en Visual Basic y como cambiar sus propiedades, daremos el movimiento de estos por medio del teclado, para ello dibujaremos un diseño parecido a este:



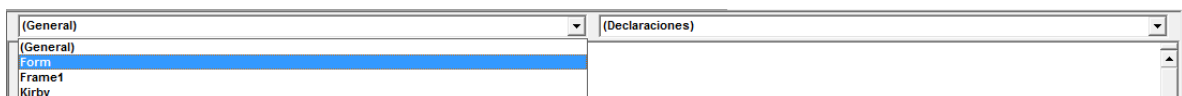
Dentro de este diseño se encuentra un Frame (1) y una imagen (2), el nombre de esa imagen será “Kirby” (3), esto es algo sencillo de hacer y no tomara mucho tiempo, la imagen se deberá descargar de internet y debemos cambiarle la propiedad “Stretch” para que nos permita modificar su tamaño.

Ahora que tenemos el diseño, iremos a la parte de código del programa, para esto, daremos clic en la opción “Ver” de la parte superior de la pantalla, allí presionamos “Codigo”, ya tendremos que estar dentro de nuestro código.

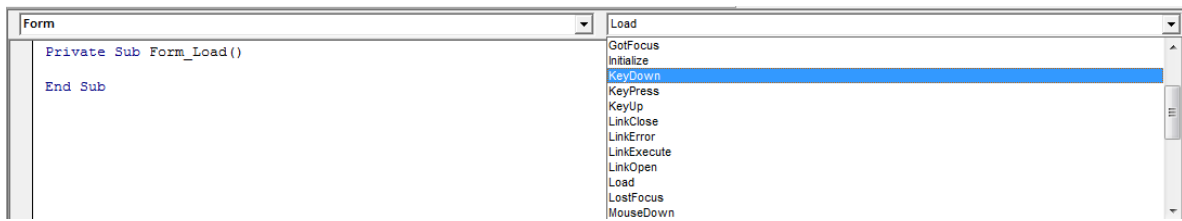
Dentro del código notaremos que hay 2 opciones en la parte superior:



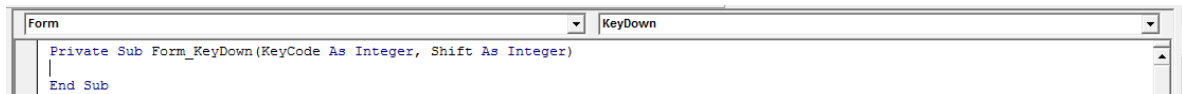
Cambiaremos la primera de izquierda a derecha, la presionamos y en las opciones que nos da, seleccionamos “Form”:



Ahora, en la otra opción, seleccionamos la opción “KeyDown”:



Con esto se nos creara un código nuevo en la programación:



Ahora, es dentro de este código donde tendremos que programar el movimiento, para esto usaremos la instrucción “IF”, poniendo el siguiente:

If (KeyCode = vbKeyUp) Then

Kirby.Top = Kirby.Top - 40

End If

If (KeyCode = vbKeyDown) Then

Kirby.Top = Kirby.Top + 40

End If

If (KeyCode = vbKeyLeft) Then

Kirby.Left = Kirby.Left - 40


End If

If (KeyCode = vbKeyRight) Then

Kirby.Left = Kirby.Left + 40

End If

En general debería quedar de esta manera:



```
Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)

    If (KeyCode = vbKeyUp) Then
        Kirby.Top = Kirby.Top - 40
    End If

    If (KeyCode = vbKeyDown) Then
        Kirby.Top = Kirby.Top + 40
    End If

    If (KeyCode = vbKeyLeft) Then
        Kirby.Left = Kirby.Left - 40
    End If

    If (KeyCode = vbKeyRight) Then
        Kirby.Left = Kirby.Left + 40
    End If
End Sub
```

Recordemos que el nombre de imagen es Kirby, por lo tanto, si su imagen tiene otro nombre deberá ponerlo en la programación, por ejemplo, si su imagen tiene un nombre “Pepito”, se deberá cambiar el “Kirby” por “Pepito”, Pepito.Left = Pepito.Left + 40 y así con los demás.