

Fortlaufendes Bewegen



Du kannst die Pfeiltasten oder andere Tastaturtasten wie `a`, `d`, `w`, `s` – verwenden, um eine Figur zu bewegen.

Die Figur bewegt sich, solange die Taste gedrückt bleibt.

Jeder "Actor" wird automatisch auf die Position `(0, 0)` initialisiert. Das ist die obere, linke Ecke.

Die `bee` bewegt sich, indem die `x`- und `y`-Koordinaten erhöht oder verringert werden.



Du kannst die Start-Position des "Actor" definieren:

```
bee = Actor('bee', (100, 100))
```

... oder sie später durch die `x`- und `y`-Koordinaten setzen.



```

1  WIDTH = 640
2  HEIGHT = 480
3
4  bee = Actor('bee')
5
6  def update(dt):
7      if keyboard.left:
8          bee.x -= 100 * dt
9      elif keyboard.right:
10         bee.x += 100 * dt
11     elif keyboard.up:
12         bee.y -= 100 * dt
13     elif keyboard.down:
14         bee.y += 100 * dt
15
16 def draw():
17     screen.fill((0, 210, 255))
18     bee.draw()

```



Mit vier `if`-Bedingungen, anstatt

`if ... elif ... elif ... elif ...`,
kannst du die rechts- und unten-Tasten
gleichzeitig drücken, um die `bee`
diagonal zu bewegen.

