

Sich bewegen



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

Am Anfang wird einen "Actor" auf die Position `(320, 240)` initialisiert. Die ist das Zentrum des Fensters.

Bei jedem Durchgang, bevor die `update`- und die `draw`-Funktion aufgerufen werden, ruft PyGame Zero mehrere "Ereignisbehandler" auf.

Einer davon ist `on_key_up`, mit dem du prüfen kannst, welche Taste gedrückt wurde.

Der Code in `on_key_up` bewegt `bee`, indem die `x`- und `y`-Koordinaten erhöht oder verringert werden.



```
1  WIDTH = 640
2  HEIGHT = 480
3
4  bee = Actor('bee', (320, 240))
5
6  def update(dt):
7      pass
8
9  def on_key_up(key, mod):
10     if key == keys.LEFT:
11         bee.x -= 10
12     elif key == keys.RIGHT:
13         bee.x += 10
14     elif key == keys.UP:
15         bee.y -= 10
16     elif key == keys.DOWN:
17         bee.y += 10
18
19  def draw():
20     screen.fill((0, 210, 255))
21     bee.draw()
```

