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.

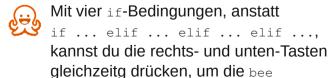


Du kannst die Start-Position des "Actor" definieren:

bee = Actor('bee', (100, 100)) ... oder sie später durch die x- und y-Koordinaten setzen.



```
1
    WIDTH = 640
   HEIGHT = 480
3
    bee = Actor('bee')
 4
5
    def update(dt):
 6
        if keyboard.left:
            bee.x -= 100 * dt
9
        elif keyboard.right:
            bee.x += 100 * dt
 10
11
        elif keyboard.up:
12
            bee.v -= 100 * dt
13
        elif keyboard.down:
14
            bee.y += 100 * dt
1.5
16
    def draw():
17
      screen.fill((0, 210, 255))
 18
        bee.draw()
```



diagonal zu bewegen.



Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich