

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.



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.



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.



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()

```

 Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich

```

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()

```

 Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich

```

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()

```

 Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich

```

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()

```

 Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich