

**Código para mover al jugador hacia arriba cuando se presione la flecha hacia arriba.**

```
function up()
{
    if(player_y >=0)
    {
        player_y = player_y - block_image_height;
        console.log("altura del bloque = " + block_image_height);
        console.log("Cuando se presiona la flecha hacia arriba, X = " + player_x + " , Y = "+player_y);
        canvas.remove(player_object);
        player_update();
    }
}
```

**Output de -**

```
console.log("altura del bloque = " + block_image_height);
console.log("Cuando se presiona la flecha hacia arriba, X = " + player_x + " , Y = "+player_y);
```

altura del bloque = 30 [main.js:141](#)

Cuando se presiona la flecha hacia arriba, X = 70 , Y = 220 [main.js:142](#)

**Código para mover al jugador hacia abajo cuando se presione la flecha hacia abajo.**

```
function down()
{
    if(player_y <=500)
    {
        player_y = player_y + block_image_height;
        console.log("altura del bloque = " + block_image_height);
        console.log("Cuando se presiona la flecha hacia abajo, X = " + player_x + " , Y = "+player_y);
        canvas.remove(player_object);
        player_update();
    }
}
```

**Output de -**

```
console.log("altura del bloque = " + block_image_height);
console.log("Cuando se presiona la flecha hacia abajo, X = " + player_x + " , Y = "+player_y);
```

altura del bloque = 30 [main.js:153](#)

Cuando se presiona la flecha hacia abajo, X = 10 , Y = 100 [main.js:154](#)

**Código para mover al jugador hacia la izquierda cuando se presione la flecha izquierda.**

```
function left()
{
    if(player_x >0)
    {
        player_x = player_x - block_image_width;
        console.log("ancho del bloque = " + block_image_width);
        console.log("Cuando se presiona la flecha izquierda, X = " + player_x + " , Y = "+player_y);
        canvas.remove(player_object);
        player_update();
    }
}
```

Output de -

```
console.log("ancho del bloque = " + block_image_width);
console.log("Cuando se presiona la flecha izquierda, X = " + player_x + " , Y = "+player_y);
```

ancho del bloque = 30	<a href="#">main.js:165</a>
Cuando se presiona la flecha izquierda, X = 160 , Y = 250	<a href="#">main.js:166</a>

**Código para mover al jugador hacia la derecha cuando se presione la flecha derecha.**

```
function right()
{
    if(player_x <=850)
    {
        player_x = player_x + block_image_width;
        console.log("ancho del bloque = " + block_image_width);
        console.log("Cuando se presiona la flecha derecha, X = " + player_x + " , Y = "+player_y);
        canvas.remove(player_object);
        player_update();
    }
}
```

Output de -

```
console.log("ancho del bloque = " + block_image_width);
console.log("Cuando se presiona la flecha derecha, X = " + player_x + " , Y = "+player_y);
```

ancho del bloque = 30	<a href="#">main.js:177</a>
Cuando se presiona la flecha derecha, X = 40 , Y = 130	<a href="#">main.js:178</a>