

py2cd Teil IV - Maus und Tastatur

Ein Spiel, bei dem der Benutzer nichts tun kann ist meistens ziemlich langweilig. Deswegen kann man auch mit py2cd Tastatureingaben abfangen und auf Mausbewegungen und Klicks reagieren.

Hinweis: Als Vorbereitung solltest du dich am Besten ein wenig mit Funktionen auskennen. Falls du dich damit noch nicht auskennst, musst du manche Stellen im einfach glauben.

1.1 Tastendrücke empfangen

Du musst, um einen Tastendruck für eine bestimmte Taste zu empfangen, eine Funktion definieren, die aufgerufen wird, wenn diese Taste gedrückt wird.

```
# Für die Tasten benötigen wir diesen 'import'
from pygame.constants import *

# ein neues Rechteck mit Position 270x200 und Größe 100x100 in
↪ gelb
box = Rechteck(270, 200, 100, 100, GELB)

# Diese Funktion wird aufgerufen, wenn die linke Pfeiltaste
↪ gedrückt wird
def links_gedrueckt(unten, event):

    if unten:
        print("Links gedrückt.")
        box.aendere_position(-5, 0)
    else:
        print("Links losgelassen.")
```