

# Añadiendo Disparos

Voy a crear un nuevo Sprite que representará una bala.

También creo un nuevo evento, que hará que cuando pulse F5 el juego se reinicie para evitar cerrando y abriendo su ventana cada vez que lo quiera probar.

He creado grupos en la Hoja de Eventos para agrupar los eventos y así organizarlos mejor.

Voy añadiendo eventos para gestionar los disparos :

- Un evento para cuando se pulse un botón, se genere una bala en las coordenadas del jugador.
- Otro evento gestionando que cuando la posición de la bala supere el ancho de la pantalla o no sea mayor que 0, se destruya.