

Introducción a la programación con Python



Taller de
programación #10

Descripción

Este documento contiene información relacionada a las actividades de prácticas del taller número #10 del curso Introducción a la Programación con Python. Este taller se enfoca en demostrar la aplicación de los conceptos vistos en clases en el desarrollo de un juego. Además, tiene como objetivo mostrar y aplicar varias de las funcionalidades de PyGame hacia el desarrollo de videojuegos. Por favor note que el taller se ha ejecutado en una computadora con el sistema operativo Windows 10.

1. Ejercicios

1.1. Introduccion

Para demostrar el uso de PyGame para el desarrollo de videojuegos, en este taller veremos un demo de esta librería usando como ejemplo el desarrollo de un Tetris. El proyecto completo lo puedes encontrar en el repositorio de GitHub. Descarga el repositorio el cual contiene los siguientes archivos:

1. Celda.py
2. Contenedor.py
3. Juego.py
4. Pieza.py

Antes de continuar con este ejercicio, familiarízate con la estructura del proyecto y asegúrate de entender la interacción de las clases. Para correr el juego, dentro de la carpeta src, corre el comando 'python Juego.py'.

1.1. Manejo de eventos usando PyGame

Una vez que empiece el juego notarás que no hay interacción con el usuario ya que el programa no responde al usuario presionando las teclas. En este ejercicio deberás completar la función `handle_events()` dentro del archivo 'Juego.py'. Encontrarás señalado en el archivo que partes deberán ser completadas y cual es la función que deberían desempeñar. Encontrarás la documentación de PyGame concerniente al manejo de eventos bastante útil: <https://www.pygame.org/docs/ref/event.html>