### Responder a la pulsación de una tecla

Cada vez que el jugador pulsa una tecla, esa pulsación se registra en Pygame como un evento. Cada evento es recogido por el método pygame.event.get(). Tenemos que especificar en nuestro método \_check\_events() qué tipo de eventos queremos que compruebe el juego. Cada pulsación de tecla se registra como un evento KEYDOWN.

Cuando Pygame detecta un evento KEYDOWN, tenemos que comprobar si la tecla que se ha pulsado es una que desencadena una determinada acción. Por ejemplo, si el jugador pulsa la tecla de flecha derecha, queremos aumentar el valor rect.x de la nave para moverla hacia la derecha:

**alien\_invasion.py**

def \_check\_events(self):  
 """Respond to keypresses and mouse events."""  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT:  
 sys.exit()  
❶ elif event.type == pygame.KEYDOWN:  
❷ if event.key == pygame.K\_RIGHT:  
 # Move the ship to the right.  
❸ self.ship.rect.x += 1

Dentro de \_check\_events() añadimos un bloque elif al bucle de eventos, para responder cuando Pygame detecte un evento KEYDOWN ❶. Comprobamos si la tecla pulsada, event.key, es la tecla de la flecha derecha ❷. La tecla de la flecha derecha está representada por pygame.K\_RIGHT. Si se ha pulsado la tecla de la flecha derecha, movemos la nave hacia la derecha aumentando el valor de self.ship.rect.x en 1 ❸.

Cuando ejecutes ahora *alien\_invasion.py*, la nave debería moverse hacia la derecha un píxel cada vez que pulses la tecla de flecha derecha. Es un comienzo, pero no es una forma eficaz de controlar la nave. Mejoremos este control permitiendo un movimiento continuo.

[anterior](c12_19.html)[Subtema 20 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_21.html)