### Pulsar Q para salir

Ahora que respondemos eficazmente a las pulsaciones de teclas, podemos añadir otra forma de salir del juego. Resulta tedioso hacer clic en la X de la parte superior de la ventana del juego para terminar la partida cada vez que pruebas una nueva función, así que añadiremos un atajo de teclado para terminar la partida cuando el jugador pulse Q:

**alien\_invasion.py**

def \_check\_keydown\_events(self, event):  
 --snip--  
 elif event.key == pygame.K\_LEFT:  
 self.ship.moving\_left = True  
 elif event.key == pygame.K\_q:  
 sys.exit()

En \_check\_keydown\_events(), añadimos un nuevo bloque que finaliza el juego cuando el jugador pulsa Q. Ahora, al probar, puedes pulsar Q para cerrar el juego en lugar de utilizar el cursor para cerrar la ventana.

[anterior](c12_25.html)[Subtema 26 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_27.html)