## Pruébalo tú mismo

12-3. Documentación de Pygame: Ya hemos avanzado lo suficiente en el juego como para que quieras echar un vistazo a parte de la documentación de Pygame. La página de inicio de Pygame está en [https://pygame.org,](https://pygame.org) y la página de inicio de la documentación está en [https://pygame.org/docs.](https://pygame.org/docs) De momento, hojea la documentación. No la necesitarás para completar este proyecto, pero te ayudará si después quieres modificar *Alien Invasion* o crear tu propio juego.

12-4. Cohete: Haz un juego que comience con un cohete en el centro de la pantalla. Permite al jugador mover el cohete hacia arriba, abajo, izquierda o derecha utilizando las cuatro teclas de flecha. Asegúrate de que el cohete nunca se mueve más allá de ningún borde de la pantalla.

12-5. Teclas: Crea un archivo Pygame que cree una pantalla vacía. En el bucle de eventos, imprime el atributo event.key cada vez que se detecte un evento pygame.KEYDOWN. Ejecuta el programa y pulsa varias teclas para ver cómo responde Pygame.

[anterior](c12_32.html)[Subtema 33 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_34.html)