## Resumen

En este capítulo has aprendido a implementar un botón Jugar para iniciar una nueva partida. También has aprendido a detectar eventos del ratón y a ocultar el cursor en los juegos activos. Puedes utilizar lo que has aprendido para crear otros botones, como un botón Ayuda para mostrar instrucciones sobre cómo jugar a tus juegos. También aprendiste a modificar la velocidad de un juego a medida que avanza, a implementar un sistema de puntuación progresiva y a mostrar información de forma textual y no textual.

[anterior](c14_28.html)[Subtema 29 de 29: (Ver todo)](c14.html)