## Pruébalo tú mismo

14-1. Pulsa P para jugar: Como *Alien Invasion* utiliza la entrada del teclado para controlar la nave, sería útil iniciar el juego pulsando una tecla. Añade código que permita al jugador pulsar P para empezar. Podría ser útil mover parte del código de \_check\_play\_button() a un método de \_start\_game() que pueda ser llamado desde \_check\_play\_button() *and* \_check\_keydown\_events() .

14-2. Práctica de puntería: Crea un rectángulo en el borde derecho de la pantalla que se mueva hacia arriba y hacia abajo a un ritmo constante. Luego, en el lado izquierdo de la pantalla, crea una nave que el jugador pueda mover arriba y abajo mientras dispara balas al objetivo rectangular. Añade un botón Jugar que inicie el juego, y cuando el jugador falle tres veces en el blanco, termina el juego y haz que vuelva a aparecer el botón Jugar. Deja que el jugador reinicie el juego con este botón Jugar.

[anterior](c14_8.html)[Subtema 9 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_10.html)