Desconocido

### Lo que has aprendido

En este capítulo, has utilizado el módulo tkinter para dibujar formas geométricas simples en un lienzo, mostrar imágenes y realizar animaciones básicas. Has aprendido cómo los enlaces a eventos pueden hacer que los dibujos reaccionen cuando alguien pulsa una tecla, lo que será útil cuando empecemos a programar un juego. Aprendiste cómo las funciones create de tkinter devuelven un número identificativo, que puede utilizarse para modificar las formas una vez dibujadas, por ejemplo para moverlas por la pantalla o cambiar su color.

[anterior](ch10_15.html)[Subtema 16 de 17: (Ver todo)](ch10.html)[siguiente](ch10_17.html)