Desconocido

## 11 Comienza tu primer juego: ¡Rebota!



Hasta ahora, hemos tratado los fundamentos de la programación informática. Has aprendido a utilizar variables para almacenar información, sentencias if para código condicional y bucles for para repetir código. Sabes cómo crear funciones para reutilizar tu código, y cómo utilizar clases y objetos para dividir tu código en trozos más pequeños que sean más fáciles de entender. Has aprendido a dibujar gráficos en la pantalla con los módulos turtle y tkinter . Ahora es el momento de utilizar esos conocimientos para crear tu primer juego.

[Subtema 1 de 7: (Ver todo)](ch11.html)[siguiente](ch11_2.html)