Desconocido

### Crear el lienzo del juego

Para crear tu juego, abre primero un nuevo archivo en IDLE eligiendo **Archivo** **▸ Nuevo Archivo .** A continuación, importa tkinter y crea un canvas para dibujar en él:

from tkinter import \*  
 import random  
 import time  
 tk = Tk()  
➊ tk.title('Bounce Game')  
 tk.resizable(0, 0)  
 tk.wm\_attributes('-topmost', 1)  
 canvas = Canvas(tk, width=500, height=400, bd=0, highlightthickness=0)  
 canvas.pack()  
 tk.update()

Este código es un poco diferente de los ejemplos anteriores. En primer lugar, importamos los módulos time y random con import random y import time , para utilizarlos un poco más adelante en el código. El módulo random proporciona (entre otras cosas) funciones para crear números aleatorios, y time tiene una función útil que le dirá a Python que detenga lo que está haciendo durante un periodo de tiempo.

Con tk.title(’Bounce Game’) ➊ , utilizamos la función title del objeto tk que creamos con tk = Tk() para dar un título a la ventana. Luego utilizamos resizable para que la ventana tenga un tamaño fijo. Los parámetros ( 0, 0 ) dicen: "El tamaño de la ventana no se puede cambiar ni horizontal ni verticalmente". A continuación, llamamos a los atributos wm\_ para decirle a tkinter que coloque la ventana que contiene nuestro lienzo delante de todas las demás ventanas ( ‘-topmost’ ).

Cuando creamos un objeto Canvas , le pasamos algunos parámetros con nombre más que en los ejemplos anteriores. Por ejemplo, tanto bd=0 como highlightthickness=0 se aseguran de que no haya ningún borde alrededor del exterior del lienzo, lo que hace que se vea mejor en la pantalla de nuestro juego. La línea canvas.pack() indica al lienzo que se ajuste a los parámetros de anchura y altura indicados en la línea anterior. Por último, tk.update() indica a tkinter que se inicialice para la animación de nuestro juego. Sin esta última línea, nada funcionaría como se espera.

Asegúrate de guardar tu código a medida que avanzas. Dale un nombre de archivo significativo la primera vez que lo guardes, como *paddleball.py .*



[anterior](ch11_2.html)[Subtema 3 de 7: (Ver todo)](ch11.html)[siguiente](ch11_4.html)