Desconocido

### Lo que has aprendido

En este capítulo, hemos empezado a crear nuestro primer juego utilizando el módulo tkinter . Creamos un objeto Ball y lo animamos para que se moviera por la pantalla. Usamos coordenadas para comprobar cuándo la pelota golpea los lados del lienzo y hacer que rebote. También utilizamos la función choice del módulo random para que nuestra bola no empiece a moverse siempre en la misma dirección. En el próximo capítulo, completaremos el juego añadiendo la paleta.

[anterior](ch11_5.html)[Subtema 6 de 7: (Ver todo)](ch11.html)[siguiente](ch11_7.html)