Desconocido

### Rompecabezas de programación

#### #1: Cambiar colores

Prueba a cambiar el color inicial de la bola y el color de fondo del lienzo: prueba con distintas combinaciones de colores y mira cuáles te gustan.

#### #2: Colores intermitentes

Como hay un bucle en la parte inferior de nuestro código, debería ser bastante fácil cambiar el color de la bola mientras se mueve por la pantalla. Podemos añadir algún código al bucle que elija diferentes colores (piensa en la función choice que utilizamos anteriormente en el capítulo), y luego actualice el color de la bola (quizás llamando a una nueva función de nuestra clase Ball ). Para ello, tendrás que utilizar la función itemconfig en el lienzo (consulta "Más formas de utilizar el identificador" en [la página 165](ch10.xhtml#ch10lev1sec14) ).

#### #3: ¡Toma posiciones!

Intenta cambiar el código para que la bola empiece en una posición diferente en la pantalla. Podrías hacer que la posición fuera aleatoria utilizando el módulo random (consulta la sección "Dibujar un montón de rectángulos" en la [página](ch10.xhtml#ch10lev1sec6) 145 para ver un ejemplo de cómo utilizar la función randrange de ese módulo). Pero tendrás que asegurarte de que la bola no empiece demasiado cerca, o por debajo, de la paleta, lo que hará que el juego sea imposible de jugar.

#### #4: Añadir la paleta... ?

Basándote en el código que hemos creado hasta ahora, ¿puedes averiguar cómo añadir la paleta antes de llegar al siguiente capítulo? Si echas un vistazo al [Capítulo 10](ch10.xhtml#ch10) , tal vez puedas averiguar cómo dibujarla antes de seguir adelante. ¡Luego comprueba en las páginas siguientes si lo has hecho bien!

[anterior](ch11_6.html)[Subtema 7 de 7: (Ver todo)](ch11.html)