Desconocido

### Programando puzzles

De momento, nuestro juego es bastante sencillo. Podrías cambiar muchas cosas para crear un juego más interesante. Intenta mejorar tu código de las siguientes maneras, y luego compara tus respuestas con las soluciones en http://python-for-kids.com [*.*](http://python-for-kids.com)

#### #1: Retrasar el inicio del juego

Nuestro juego se inicia rápidamente, y tienes que hacer clic en el lienzo antes de que reconozca la pulsación de las teclas de flecha izquierda y derecha del teclado. ¿Puedes añadir un retraso al inicio del juego para dar al jugador tiempo suficiente para hacer clic en el lienzo? O mejor aún, ¿puedes añadir un evento vinculante para el clic del ratón, que inicie el juego sólo entonces?

Pista 1: Ya has añadido eventos a la clase Paddle , así que ése puede ser un buen punto de partida.

Pista 2: El evento para el botón izquierdo del ratón es la cadena ’<Button-1>’ .

#### #2: Un "Game Over" adecuado

Todo se congela cuando el juego termina, lo que no es muy agradable para el jugador. Prueba a añadir el texto "Game Over" cuando la bola toque el fondo de la pantalla. Puedes utilizar la función create\_text , pero también puede resultarte útil el parámetro con nombre state (toma valores como normal y hidden ). Echa un vistazo a itemconfig en "Más formas de utilizar el identificador" en [la página 165 .](ch10.xhtml#ch10lev1sec14) Como reto adicional, añade un retardo para que el texto no aparezca inmediatamente.

#### #3: Acelera la pelota

En el tenis, cuando una pelota golpea tu raqueta, a veces sale volando más rápido que la velocidad a la que llegó, dependiendo de la fuerza con la que hagas el swing. En nuestro juego, la pelota va a la misma velocidad, se mueva o no la pala. Prueba a cambiar el programa para que la velocidad de la pala se transmita a la velocidad de la pelota.

#### #4: Registra la puntuación del jugador

¿Qué te parece registrar la puntuación? Cada vez que la pelota golpee la pala, la puntuación debería aumentar. Prueba a mostrar la puntuación en la esquina superior derecha del lienzo. Puedes consultar itemconfig en "Más formas de utilizar el identificador" en [la página 165](ch10.xhtml#ch10lev1sec14) para obtener una pista.

[anterior](ch12_6.html)[Subtema 7 de 7: (Ver todo)](ch12.html)