Desconocido

### Añadir las plataformas

Ahora añadiremos las plataformas. Nuestra clase para objetos plataforma, PlatformSprite , será una clase hija de Sprite . La función \_\_init\_\_ de esta clase tomará un parámetro game (como hace la clase padre Sprite ), así como una imagen, las posiciones x y y , y la imagen width y height . Aquí tienes el código de la clase PlatformSprite , que va directamente debajo de la clase Sprite :

class PlatformSprite(Sprite):  
 def \_\_init\_\_(self, game, photo\_image, x, y, width, height):  
 Sprite.\_\_init\_\_(self, game)  
 self.photo\_image = photo\_image  
 self.image = game.canvas.create\_image(x, y,   
 image=self.photo\_image, anchor='nw')  
 self.coordinates = Coords(x, y, x + width, y + height)

Cuando definimos la clase PlatformSprite , le damos un único parámetro: el nombre de la clase padre ( Sprite ). La función \_\_init\_\_ tiene siete parámetros: self , game , photo\_image , x , y , width y height .

Llamamos a la función \_\_init\_\_ de la clase padre, Sprite , utilizando self y game como valores de los parámetros, porque aparte del parámetro self , la función \_\_init\_\_ de la clase Sprite sólo toma un parámetro: game .

En este punto, si creáramos un objeto PlatformSprite , tendría todas las variables de objeto de su clase padre ( game , endgame y coordinates ), simplemente porque hemos llamado a la función \_\_init\_\_ en Sprite .



A continuación, guardamos el parámetro photo\_image como variable de objeto, y utilizamos la variable canvas del objeto juego para dibujar la imagen en pantalla con create\_image .

Por último, creamos un objeto Coords con los parámetros x y y como dos primeros argumentos. A continuación, añadimos los parámetros width y height a estos parámetros para los dos segundos argumentos.

Aunque la variable coordinates está configurada como None en la clase padre Sprite , la hemos cambiado en nuestra clase hija PlatformSprite por un objeto Coords real, que contiene la ubicación en vivo de la imagen de la plataforma en la pantalla.

[anterior](ch14_11.html)[Subtema 12 de 16: (Ver todo)](ch14.html)[siguiente](ch14_13.html)