Desconocido

### Lo que has aprendido

En este capítulo, creaste la clase Game y dibujaste la imagen de fondo en la pantalla. Aprendiste a determinar si una posición horizontal o vertical está dentro de los límites de otras dos posiciones horizontales o verticales creando las funciones within\_x y within\_y . A continuación, utilizaste estas funciones para crear nuevas funciones que determinan si un objeto de coordenadas ha colisionado con otro. Utilizaremos estas funciones en los próximos capítulos cuando animemos al Sr. Hombre de Palo y necesitemos detectar si ha colisionado con una plataforma mientras se mueve por el lienzo.

También creamos una clase padre Sprite y su primera clase hija, PlatformSprite , que utilizamos para dibujar las plataformas en el lienzo.

[anterior](ch14_14.html)[Subtema 15 de 16: (Ver todo)](ch14.html)[siguiente](ch14_16.html)