Desconocido

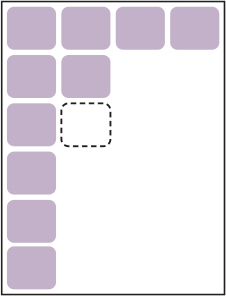
### Finalizando la función \_\_init\_\_

Ahora introduce el resto de la función \_\_init\_\_ en el archivo *stickman game.* py que acabas de crear. Este código cargará la imagen de fondo y luego la mostrará en el lienzo:

self.tk.update()  
 self.canvas\_height = self.canvas.winfo\_height()  
 self.canvas\_width = self.canvas.winfo\_width()  
 self.bg = PhotoImage(file='background.gif')  
 w = self.bg.width()  
 h = self.bg.height()  
 ➊ for x in range(0, 5):  
 ➋ for y in range(0, 5):  
 self.canvas.create\_image(x \* w, y \* h,   
 image=self.bg, anchor='nw')  
 self.sprites = []  
 self.running = True

En la línea que comienza self.bg , creamos la variable bg , que contiene un objeto PhotoImage -el archivo de imagen de fondo llamado *background.gif* que creamos en el [Capítulo 13](ch13.xhtml#ch13) en la [página 210 .](ch13.xhtml#ch13lev1sec8) A continuación, almacenamos la anchura y la altura de la imagen en las variables w y h . Las funciones de clase PhotoImage width y height devuelven el tamaño de la imagen una vez cargada.

A continuación vienen dos bucles dentro de esta función. Para entender lo que hacen, imagina que tienes un pequeño sello de caucho cuadrado, una almohadilla de tinta y un gran trozo de papel. ¿Cómo puedes utilizar el sello para llenar el papel de cuadrados de colores? Bueno, podrías cubrir la página con sellos al azar hasta llenarla. El resultado sería un desastre, y tardaría un rato en completarse,  pero llenaría la página. O podrías empezar a estampar hacia abajo en una columna y luego volver a la parte superior y empezar a estampar hacia abajo en la página de la siguiente columna, como se muestra en la [Figura 14-1 .](ch14.xhtml#ch14fig01)



Figura*14-1* : Estampar hacia abajo en la página

La imagen de fondo que creamos en el capítulo anterior es nuestro sello. Sabemos que el lienzo mide 500 píxeles de ancho y 500 píxeles de ancho, y que hemos creado una imagen de fondo de 100 píxeles cuadrados. Esto nos dice que necesitamos cinco columnas a lo ancho y cinco filas hacia abajo para llenar la pantalla de imágenes. Utilizamos un bucle for ➊ para calcular las columnas a lo ancho, y otro bucle for ➋ para calcular las filas hacia abajo.

A continuación, multiplicamos la primera variable del bucle x por la anchura de la imagen ( x \* w ) para determinar hasta dónde vamos a dibujar a lo ancho, y luego multiplicamos la segunda variable del bucle y por la altura de la imagen ( y \* h ) para calcular hasta dónde vamos a dibujar hacia abajo. Utilizamos la función create\_image del objeto canvas ( self.canvas.create \_image ) para dibujar la imagen en la pantalla utilizando esas coordenadas.

Por último, creamos las variables sprites , que contiene una lista vacía, y running , que contiene el valor booleano True . Utilizaremos estas variables más adelante en el código de nuestro juego.

[anterior](ch14_3.html)[Subtema 4 de 16: (Ver todo)](ch14.html)[siguiente](ch14_5.html)