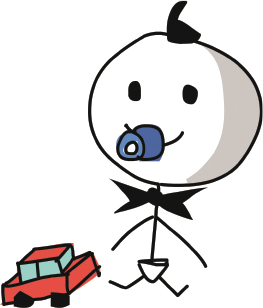
Desconocido

### Cargar las imágenes de los muñecos

Como tenemos muchos objetos plataforma en la pantalla, pasamos la imagen de la plataforma como parámetro de la función \_\_init\_\_ de PlatformSprite (algo así como decir: "Toma, PlatformSprite, utiliza esta imagen cuando te dibujes en la pantalla"). Pero como sólo hay un objeto figura de palo, no tiene sentido cargar la imagen fuera del sprite y luego pasarla como parámetro. La clase StickFigureSprite sabrá cómo cargar sus propias imágenes.



Las siguientes líneas de la función \_\_init\_\_ cargan las tres imágenes de la izquierda (que utilizaremos para animar la figura de palo que corre hacia la izquierda) y las tres imágenes de la derecha (utilizadas para animar la figura de palo que corre hacia la derecha). Necesitamos cargar estas imágenes ahora, porque no queremos cargarlas cada vez que mostremos la figura de palo en la pantalla (hacerlo llevaría demasiado tiempo y haría que nuestro juego funcionara lentamente):

class StickFigureSprite(Sprite):  
 def \_\_init\_\_(self, game):  
 Sprite.\_\_init\_\_(self, game)  
 ➊ self.images\_left = [  
 PhotoImage(file='figure-L1.gif'),  
 PhotoImage(file='figure-L2.gif'),  
 PhotoImage(file='figure-L3.gif')  
 ]  
 ➋ self.images\_right = [  
 PhotoImage(file='figure-R1.gif'),  
 PhotoImage(file='figure-R2.gif'),  
 PhotoImage(file='figure-R3.gif')  
 ]  
 ➌ self.image = game.canvas.create\_image(200, 470,  
 image=self.images\_left[0], anchor='nw')

Este código carga las tres imágenes de la izquierda, que utilizaremos para animar a la figura de palo que corre hacia la izquierda, y las tres imágenes de la derecha, que utilizaremos para animar a la figura de palo que corre hacia la derecha.

Creamos las variables de objeto images\_left ➊ y images \_right ➋ . Cada una contiene una lista de los objetos PhotoImage que creamos en el [Capítulo 10](ch10.xhtml#ch10) , que muestran la figura de palo mirando a izquierda y derecha.

Dibujamos la primera imagen ➌ con images\_left[0] utilizando la función create\_image del lienzo en la posición ( 200, 470 ), que sitúa la figura de palo en el centro de la pantalla del juego, en la parte inferior del lienzo. La función create\_image devuelve un número que identifica la imagen en el lienzo. Almacenamos este identificador en la variable objeto image para su uso posterior.

[anterior](ch15_2.html)[Subtema 3 de 9: (Ver todo)](ch15.html)[siguiente](ch15_4.html)