Desconocido

### Configurar variables

La siguiente parte de la función \_\_init\_\_ configura más variables que utilizaremos más adelante en este código:

self.image = game.canvas.create\_image(200, 470,   
 image=self.images\_left[0], anchor='nw')  
 ➊ self.x = -2  
 ➋ self.y = 0  
 self.current\_image = 0  
 self.current\_image\_add = 1  
 self.jump\_count = 0   
 self.last\_time = time.time()  
 self.coordinates = Coords()

Las variables de objeto x ➊ y y ➋ almacenarán la cantidad que añadiremos a las coordenadas horizontales ( *x1* y *x2* ) o verticales ( *y1* y *y2* ) de la figura de palo cuando se mueva por la pantalla.

Como aprendiste en el [Capítulo 11](ch11.xhtml#ch11) , para animar algo con el módulo tkinter , añadimos valores a la posición x o y del objeto para moverlo por el lienzo. Ajustando x a -2 y y a 0, restamos 2 a la posición x más adelante en el código y no añadimos nada a la posición vertical, para hacer que la figura de palo corra hacia la izquierda.

Nota

*Recuerda que un número x negativo significa moverse a la izquierda en el lienzo, y un número x positivo significa moverse a la derecha.* Un número  *y negativo significa moverse hacia arriba, y un número y positivo significa moverse hacia abajo.*

A continuación, creamos la variable de objeto current\_image para almacenar la posición índice de la imagen tal y como se muestra actualmente en la pantalla. Nuestra lista de imágenes orientadas a la izquierda, images\_left , contiene *figura-L1.gif* , *figura-L2.gif* , y *figura-L3.gif .* Ésas son las posiciones índice 0, 1 y 2.

La variable current\_image\_add contendrá el número que sumaremos a la posición índice almacenada en current\_image para obtener la siguiente posición índice. Por ejemplo, si se muestra la imagen en la posición índice 0, sumamos 1 para obtener la siguiente imagen en la posición índice 1, y volvemos a sumar 1 para obtener la imagen final de la lista en la posición índice 2. (Verás cómo utilizamos esta variable para la animación en el capítulo siguiente).

La variable jump\_count es un contador que utilizaremos mientras salta la figura de palo. La variable last\_time registrará la última vez que cambiamos la imagen al animar nuestra figura de palo. Almacenamos la hora actual utilizando la función time del módulo time .

Por último, establecemos la variable objeto coordinates en un objeto de la clase Coords , sin parámetros de inicialización ( x1 , y1 , x2 , y y2 son todos 0). A diferencia de lo que ocurre con las plataformas, las coordenadas de la figura de palo cambiarán, por lo que estableceremos estos valores más adelante.

[anterior](ch15_3.html)[Subtema 4 de 9: (Ver todo)](ch15.html)[siguiente](ch15_5.html)