Desconocido

### Vinculación a las teclas

En la parte final de la función \_\_init\_\_ , las funciones bind vinculan una tecla a algo de nuestro código que debe ejecutarse cuando se pulse la tecla:

self.jump\_count = 0   
 self.last\_time = time.time()  
 self.coordinates = Coords()  
 game.canvas.bind\_all('<KeyPress-Left>', self.turn\_left)  
 game.canvas.bind\_all('<KeyPress-Right>', self.turn\_right)  
 game.canvas.bind\_all('<space>', self.jump)

Vinculamos <KeyPress-Left> a la función turn\_left , <KeyPress-Right> a la función turn\_right y <space> a la función jump . Ahora tenemos que crear esas funciones para que la figura de palo se mueva.

[anterior](ch15_4.html)[Subtema 5 de 9: (Ver todo)](ch15.html)[siguiente](ch15_6.html)