Desconocido

### Girar la figura de palo a izquierda y derecha

Las funciones turn\_left y turn\_right se aseguran de que la figura de palo no salta, y luego establecen el valor de la variable de objeto x para moverla a izquierda y derecha. (Nuestro juego no nos permite cambiar su dirección en el aire).



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)  
  
 def turn\_left(self, evt):  
 if self.y == 0:  
 ➊ self.x = -2  
  
 def turn\_right(self, evt):  
 if self.y == 0:  
 ➋ self.x = 2

Python llama a la función turn\_left cuando el jugador pulsa la tecla de flecha izquierda, y pasa como parámetro un objeto con información sobre lo que ha hecho el jugador. Este objeto se llama *objeto de evento* , y le damos el nombre de parámetro evt .

Nota

*El objeto evento no es importante para nuestros propósitos, pero necesitamos incluirlo como parámetro de nuestras funciones o recibiremos un error, porque Python espera que esté ahí. El objeto evento contiene cosas como las* *posiciones* x *e* y *del ratón (para un evento de ratón), un código que identifica una tecla concreta que se ha pulsado (para eventos de teclado) y otra información. Para este juego, ninguna de esa información es útil, así que podemos ignorarla sin problemas.*

Para saber si la figura de palo está saltando, comprobamos el valor de la variable de objeto y . Si el valor no es 0, la figura de palo está saltando. En este código, si el valor de y es 0, ponemos x a -2 para correr a la izquierda ➊ o lo ponemos a 2 para correr a la derecha ➋ . Usamos -2 y 2, porque establecer el valor en -1 o 1 no haría que la figura de palo se moviera por la pantalla lo suficientemente rápido.

Cuando la animación de tu muñeco funcione, prueba a cambiar este valor para ver qué diferencia hay.

[anterior](ch15_5.html)[Subtema 6 de 9: (Ver todo)](ch15.html)[siguiente](ch15_7.html)