Desconocido

### Lo que tenemos hasta ahora

Repasemos las definiciones de las clases y funciones de nuestro juego hasta ahora, y dónde deben estar en tu archivo.

En la parte superior de tu programa, deberías tener las declaraciones import , seguidas de las clases Game y Coords . La clase Game se utilizará para crear un objeto que será el controlador principal de nuestro juego, y los objetos de la clase Coords se utilizan para mantener las posiciones de las cosas en nuestro juego (como las plataformas y el Sr. Hombre de Palo):

from tkinter import \*  
import random  
import time  
  
class Game:  
 --snip--  
class Coords:  
 --snip--

A continuación, deberías tener las funciones within (que dicen si las coordenadas de un sprite están dentro de la misma área de otro sprite), la clase padre Sprite (que es la clase padre de todos los sprites de nuestro juego), la clase PlatformSprite y el principio de la clase StickFigureSprite . Utilizamos la clase PlatformSprite para crear objetos plataforma, sobre los que saltará nuestra figura de palo. También creamos un objeto de la clase StickFigureSprite , para representar al personaje principal de nuestro juego:

def within\_x(co1, co2):  
 --snip--  
def within\_y(co1, co2):  
 --snip--  
def collided\_left(co1, co2):  
 --snip--  
def collided\_right(co1, co2):  
 --snip--  
def collided\_top(co1, co2):  
 --snip--  
def collided\_bottom(y, co1, co2):  
 --snip--  
class Sprite:  
 --snip--  
class PlatformSprite(Sprite):  
 --snip--  
class StickFigureSprite(Sprite):  
 --snip--

Por último, al final de tu programa, deberías tener el código que crea todos los objetos de nuestro juego hasta ahora: el propio objeto del juego y las plataformas. La línea final es donde llamamos a la función mainloop :

g = Game()  
platform1 = PlatformSprite(g, PhotoImage(file='platform1.gif'),  
 0, 480, 100, 10)  
...  
g.sprites.append(platform1)  
...  
g.mainloop()

Si tu código parece un poco diferente, o tienes problemas para hacerlo funcionar, siempre puedes saltar al final del [Capítulo](ch16.xhtml#ch16) 16 para ver el listado completo de todo el juego.

[anterior](ch15_7.html)[Subtema 8 de 9: (Ver todo)](ch15.html)[siguiente](ch15_9.html)