Desconocido

### Lo que has aprendido

En este capítulo, empezamos a trabajar en la clase para nuestra figura de palo. Por el momento, si creáramos un objeto de esta clase, en realidad no haría mucho más que cargar las imágenes que necesita para animar la figura de palo y establecer unas cuantas variables de objeto que se utilizarán más adelante en el código. Esta clase contiene un par de funciones para cambiar los valores de esas variables de objeto en función de los eventos del teclado (cuando el jugador pulsa la flecha izquierda o derecha o la barra espaciadora).

En el próximo capítulo, terminaremos nuestro juego. Escribiremos las funciones para que la clase StickFigureSprite muestre y anime la figura de palo y la mueva por la pantalla. También añadiremos la salida (la puerta) a la que intenta llegar el Sr. Hombre de Palo.

[anterior](ch15_8.html)[Subtema 9 de 9: (Ver todo)](ch15.html)