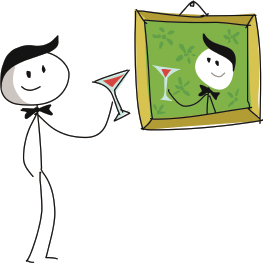
Desconocido

### Lo que has aprendido

En este capítulo, hemos completado nuestro juego, El Sr. *Hombre de Palo Corre hacia la Salida .* Hemos creado una clase para nuestro muñeco de palitos animado y hemos escrito funciones para moverlo por la pantalla y animarlo mientras se mueve (cambiando de una imagen a otra para dar la ilusión de que corre). Hemos utilizado la detección básica de colisiones para saber cuándo ha golpeado los lados izquierdo o derecho del lienzo, y cuándo ha golpeado otro sprite, como una plataforma o una puerta. También hemos añadido código de colisión para saber cuándo golpea la parte superior o inferior de la pantalla, y para asegurarnos de que cuando se salga del borde de una plataforma, caiga hacia abajo. Hemos añadido código para saber cuándo el Sr. Hombre de Palo ha llegado a la puerta, para que el juego llegue a su fin.



[anterior](ch16_11.html)[Subtema 12 de 13: (Ver todo)](ch16.html)[siguiente](ch16_13.html)