Desconocido

### Probando nuestro Sprite de muñeco de palitos

Una vez creada la clase StickFigureSprite , vamos a probarla añadiendo las dos líneas siguientes justo antes de la llamada a la función mainloop :

sf = StickFigureSprite(g)  
g.sprites.append(sf)

Creamos un objeto StickFigureSprite y lo etiquetamos con la variable sf . Como hicimos con las plataformas, añadimos esta nueva variable a la lista de sprites almacenada en el objeto del juego.

Ahora ejecuta el programa. Verás que el Sr. Hombre de Palo puede correr, saltar de plataforma en plataforma y ¡caer!

[anterior](ch16_5.html)[Subtema 6 de 13: (Ver todo)](ch16.html)[siguiente](ch16_7.html)