Desconocido

### Detectar la puerta

Ahora tenemos que cambiar el código de la clase StickFigureSprite de la función move que determina cuándo la figura de palo ha colisionado con un sprite de la izquierda o de la derecha. Éste es el primer cambio:

if left and self.x < 0 and collided\_left(co, sprite\_co):  
 self.x = 0  
 left = False  
 if sprite.endgame:  
 self.game.running = False

Comprobamos si la figura de palo ha colisionado con un sprite cuya variable endgame tenga el valor True . Si es así, establecemos la variable running en False , y todo se detiene: hemos llegado al final del juego.

Añadiremos estas mismas líneas al código que comprueba si hay una colisión a la derecha. Éste es el código:

if right and self.x > 0 and collided\_right(co, sprite\_co):  
 self.x = 0  
 right = False  
 if sprite.endgame:  
 self.game.running = False

[anterior](ch16_8.html)[Subtema 9 de 13: (Ver todo)](ch16.html)[siguiente](ch16_10.html)