#1 MOVIMIENTO POR TECLA QUE PRESIONO

import pygame

from constantes import \*

#iniciar la pantalla

pygame.init()

#POSICIONES

posicion\_circulo = POSICION\_CIRCULO

#crear la pantalla

pantalla = pygame.display.set\_mode((ANCHO\_VENTANA, ALTO\_VENTANA))

#Seteo un título en la pantalla

pygame.display.set\_caption("Juego")

flag\_correr = True

while flag\_correr:

lista\_eventos = pygame.event.get()

for evento in lista\_eventos:

if evento.type == pygame.QUIT:

flag\_correr = False

if evento.type == pygame.KEYDOWN: #si presionó una tecla 1vez

if evento.key == pygame.K\_RIGHT:

posicion\_circulo[0] = posicion\_circulo[0]+10

if evento.key == pygame.K\_LEFT:

posicion\_circulo[0] = posicion\_circulo[0]-10

if evento.key == pygame.K\_UP:

posicion\_circulo[1] = posicion\_circulo[1]-10

if evento.key == pygame.K\_DOWN:

posicion\_circulo[1] = posicion\_circulo[1]+10

#fondo color

pantalla.fill(COLOR\_CELESTE)

pygame.draw.circle(pantalla, COLOR\_AMARILLO,posicion\_circulo,80)

#mostrar

pygame.display.flip()

pygame.quit()