#MOVERSE MIENTRAS LA TECLA ESTÁ PRESIONADA

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

#salgo del for para ver que teclas están presionadas, se lee todo el tiempo

#funciona mientras las teclas están presionadas

lista\_teclas = pygame.key.get\_pressed()

#print(lista\_teclas)

if True in lista\_teclas:

if lista\_teclas[pygame.K\_RIGHT]:

posicion\_circulo[0] = posicion\_circulo[0] + 0.05 #se mueve 0.05 pixel #mientras #la tecla está presionada

if lista\_teclas[pygame.K\_LEFT]:

posicion\_circulo[0] = posicion\_circulo[0] - 0.05

if lista\_teclas[pygame.K\_UP]:

posicion\_circulo[1] = posicion\_circulo[1] - 0.05

if lista\_teclas[pygame.K\_DOWN]:

posicion\_circulo[1] = posicion\_circulo[1] + 0.05

#fondo color

pantalla.fill(COLOR\_CELESTE)

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

#mostrar

pygame.display.flip()

pygame.quit()