

## 14.3-Afegim-Pala

```
import pygame
pygame.init()
ventana = pygame.display.set_mode((640,480))
pygame.display.set_caption("Exercici 3")
ball = pygame.image.load("ball.png")
ballrect = ball.get_rect()
speed = [4,4]
ballrect.move_ip(0,0)
# Crea el objeto bate, y obtengo su rectángulo
bate = pygame.image.load("bate.png")
baterect = bate.get_rect()
# Pongo el bate en la parte inferior de la pantalla
baterect.move_ip(240,450)
jugant = True
while jugant:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            jugant = False
    # Compruebo si se ha pulsado alguna tecla
    keys = pygame.key.get_pressed()
    if keys[pygame.K_LEFT]:
        baterect = baterect.move(-3,0)
    if keys[pygame.K_RIGHT]:
        baterect = baterect.move(3,0)
    # Compruebo si hay colisión
    if baterect.collidect(ballrect):
        speed[1] = -speed[1]

    ballrect = ballrect.move(speed)
    if ballrect.left < 0 or ballrect.right > ventana.get_width():
        speed[0] = -speed[0]
    if ballrect.top < 0 or ballrect.bottom > ventana.get_height():
        speed[1] = -speed[1]
    ventana.fill((252, 243, 207))
    ventana.blit(ball, ballrect)
    # Dibujo el bate
    ventana.blit(bate, baterect)
    pygame.display.flip()
    pygame.time.Clock().tick(60)
pygame.quit()
```

**Nota:** Cal carregar qualsevol dues imatges (pilota i pala) i reduir-li molt els pixels, per a que sigui petita. Pot ser en format .png, .jpeg o jpg.

### Pràctica:

Dissenya un programa diferent, enunciat inclòs, que combini els exemples anteriors, prova'l, mostra'l i enganxa'l aquí.