

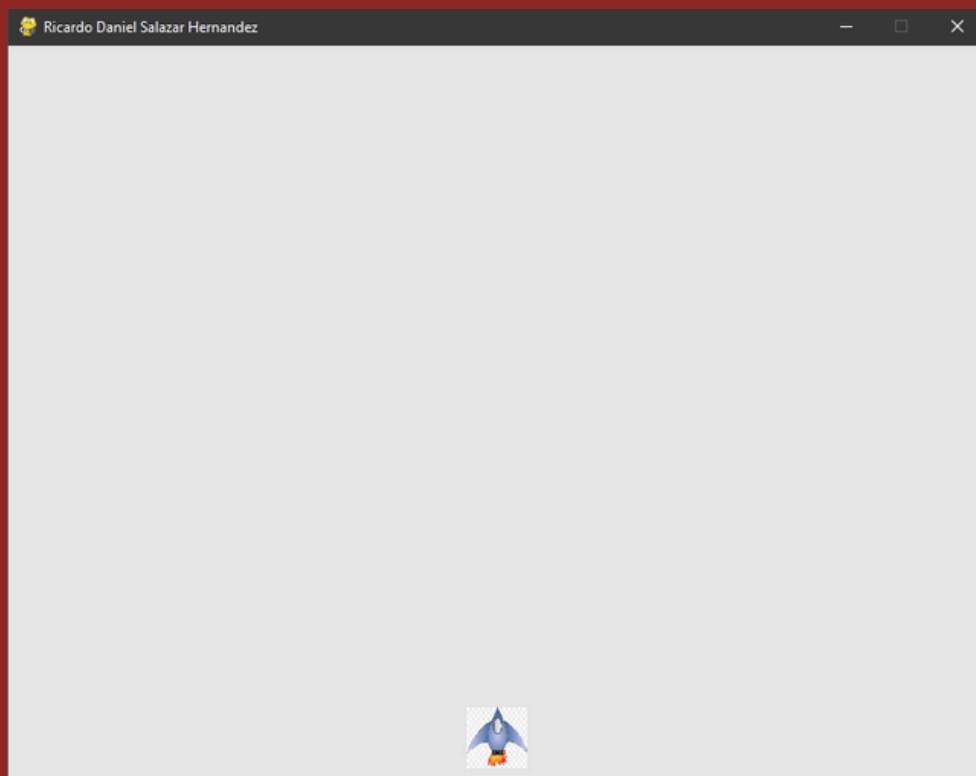


UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE COAHUILA

Mejoramiento de la programación

Hecho: Ricardo Daniel Salazar
Hernández
Tutoría: Leandro ríos

Ejecucion ventana



Codigo parametros

```
nave.py  parametros.py X
parametros.py > ...
1  # parametros.py
2  class ParametrosVentana:
3      ANCHO = 800
4      ALTO = 600
5      COLOR_FONDO = (230, 230, 230)
6      TITULO = "Ricardo Daniel Salazar Hernandez"
7
```

Codigo de la nave.py

```
nave.py X
nave.py > Nave > __init__
1 import pygame
2
3 class Nave:
4     def __init__(self, ventana, ancho=50, alto=50):
5         self.ventana = ventana
6         self.imagen_original = pygame.image.load("nave.bmp")
7         self.ancho = ancho
8         self.alto = alto
9         self.imagen = pygame.transform.scale(self.imagen_original, (self.ancho, self.alto))
10
11     def dibujar(self):
12         x = (self.ventana.get_width() - self.ancho) // 2
13         y = self.ventana.get_height() - self.alto - 10
14         self.ventana.blit(self.imagen, (x, y))
```

Codigo main.py

```
nave.py main.py X
main.py > main
1 # main.py
2 import pygame
3 from parametros import ParametrosVentana
4 from nave import Nave
5
6 def main():
7     pygame.init()
8     ventana = pygame.display.set_mode((ParametrosVentana.ANCHO, ParametrosVentana.ALTO))
9     pygame.display.set_caption(ParametrosVentana.TITULO)
10    nave = Nave(ventana)
11    ejecutando = True
12    while ejecutando:
13        for evento in pygame.event.get():
14            if evento.type == pygame.QUIT:
15                ejecutando = False
16        ventana.fill(ParametrosVentana.COLOR_FONDO)
17        nave.dibujar()
18        pygame.display.flip()
19    pygame.quit()
20 if __name__ == "__main__":
21     main()
22
```