import pygame  
pygame.init()  
screen = pygame.display.set\_mode([1300,779])  
clock = pygame.time.Clock()  
done = False  
speed=0  
vida=3  
class Enemigo(pygame.sprite.Sprite):  
 def \_\_init\_\_(self):  
 super().\_\_init\_\_()  
 self.image = pygame.image.load("vivora.jpg").convert()  
 self.image.set\_colorkey([255,255,255])  
 self.rect = self.image.get\_rect()  
  
class Jugador(pygame.sprite.Sprite):  
 def \_\_init\_\_(self):  
 super().\_\_init\_\_()  
 self.image = pygame.image.load("personaje.jpg").convert()  
 self.image.set\_colorkey([255,255,255])  
 self.rect = self.image.get\_rect()  
  
jugador=Jugador()  
jugador.rect.x=300  
jugador.rect.y=200  
  
pos\_x=1100  
  
sprite\_enemigos\_list = pygame.sprite.Group()  
sprite\_jugador= pygame.sprite.GroupSingle()  
sprite\_jugador.add(jugador)  
  
for i in range(50):  
  
 enemigo = Enemigo()  
 enemigo.rect.x = pos\_x  
 enemigo.rect.y = 430  
 sprite\_enemigos\_list.add(enemigo)  
 pos\_x += 1300  
  
#la imagen se guarda en la misma carpeta que el proyecto  
imagen = pygame.image.load("fondo.jpg").convert()  
  
  
  
  
  
  
while not done:  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT:  
 done = True  
 if event.type == pygame.KEYDOWN:  
 if event.key == pygame.K\_UP:  
 speed=-5  
  
 if event.type == pygame.KEYUP:  
 if event.key == pygame.K\_UP:  
 speed = 5  
  
  
 enemigos\_hit\_list = pygame.sprite.spritecollide(jugador,sprite\_enemigos\_list,True)  
 screen.blit(imagen, [0,-100])  
 sprite\_jugador.draw(screen)  
 sprite\_enemigos\_list.draw(screen)  
  
 pygame.display.flip()  
 clock.tick(60)  
 for jugador in sprite\_jugador:  
 jugador.rect.y+=speed  
 for enemigo in sprite\_enemigos\_list:  
 enemigo.rect.x-=5  
 if jugador.rect.y>199:  
 speed=0  
 for enemigo in sprite\_enemigos\_list:  
 vida-=1  
 print(vida)  
 if vida==0:  
 pygame.quit()