

```

import pygame # Importerer "pygame": anvendes til håndtering af
grafik,
            # input og styring af spillet.
from pygame.sprite import Sprite # Importerer Sprite-klassen fra
pygame for at
            # håndtere spilobjekter som
sprites.
            # Læs her: https://www.pygame.org/docs/ref/
sprite.html

```

```

class Bullet(Sprite):
    """
    Klassen, der håndterer skuddende fra skibet
    """

    def __init__(self, ai_game):
        """
        Opretter et skud-object ud fra skibet aktuelle position
        """
        # Kører Sprite-klassens __init__-metode for at arve dens
        funktionalitet.
        super().__init__()
        # Reference til spillet skærm som defineret i ai-objectet.
        self.screen = ai_game.screen
        # Reference til spillet indstillinger som defineret i
        Settings-objectet.
        self.settings = ai_game.settings
        # Henter rektanglen (position samt dimensioner) for skib
        objectet.
        self.color = self.settings.bullet_color

        # Opretter en rektangel-repræsentation af et skud ved
        positionen (0,0)
        # og justerer derefter position til at være
        # ud fra skibets aktuelle position
        self.rect = pygame.Rect(0, 0, self.settings.bullet_width,
                                self.settings.bullet_height)
        self.rect.midtop = ai_game.ship.rect.midtop

        # Gemmer den vertikale (y) position som præcis decimaltal
        # for præcis placering
        self.y = float(self.rect.y)

    def update(self):
        """
        Opdaterer skuddets position, når det bevæger sig opad.
        Denne metode kaldes for at opdatere skuddets position,
        hver gang skærmen opdateres.
        """
        # Flytter skuddet opad ved at reducere y-koordinaten
        # baseret på skuddets hastighed.
        self.y -= self.settings.bullet_speed
        # Opdaterer rektanglen med den nye y-position.

```

```

        self.rect.y = self.y

    def draw_bullet(self):
        """
        Tegner skuddet på skærmen.
        """
        # Tegner skuddet som en rektangel på skærmen.
        pygame.draw.rect(self.screen, self.color, self.rect)

```