

Space Invaders	Lesson 06	Alienigenas
clases de ejemplo : <code>com.gamedev.dax05.SpaceInvaders</code> <code>com.gamedev.dax05.Entity</code> <code>com.gamedev.dax05.Player</code> <code>com.gamedev.dax05.TestAlien</code>		

En este ejemplo añadimos un alien de prueba. Luego veremos como gestionar pelotones de alienigenas malvados.

- crear la clase AlienTest que extiende Entity.
Los alienigenas se mueven también en vertical (bajan) al alcanzar el límite izquierdo y derecho del JFrame.
Cada alien tiene un flag boolean 'landed' que indica si el alien ha alcanzado tierra.

```
private boolean landed = false;
public boolean isLanded() {
    return landed;
}
```

- En el metodo move() hay el control si el alien ha llegado a tierra.

```
if(y >= 380){ landed = true; }
```

- En el metodo draw(Graphics g) de las entidades del juego, he quitado la directiva `g.dispose()` y la he metido en el metodo `paintComponent(Graphics g)` de `SpaceInvaders.java` (se ejecuta 1 sola vez al terminar de pintar en el double buffer).
- Modificar la main class `SpaceInvaders.java` añadiendo el alien:

- campo de clase;

```
AlienTest alien;
```

- metodo init()

```
alien = new AlienTest();
```

- metodo move()

```
alien.move();
```

Aquí he metido el check para averiguar si los aliens han llegado a tierra

```
if(alien.isLanded()){
    JOptionPane.showMessageDialog(this, "Alien landed - you loose!!!");
    System.exit(0);
}
```

- método paintComponent(Graphics g)

```
alien.draw(g);
```