# 12 Un barco que dispara balas



¡Vamos a construir un juego llamado *Alien Invasion*! Utilizaremos Pygame, una colección de divertidos y potentes módulos de Python que gestionan los gráficos, la animación e incluso el sonido, facilitándote la construcción de juegos sofisticados. Con Pygame manejando tareas como dibujar imágenes en la pantalla, puedes centrarte en la lógica de alto nivel de la dinámica del juego.

En este capítulo, configurarás Pygame y crearás un cohete espacial que se mueve a derecha e izquierda y dispara balas en respuesta a las entradas del jugador. En los dos capítulos siguientes, crearás una flota de alienígenas para destruir, y luego seguirás perfeccionando el juego estableciendo límites al número de naves que puedes utilizar y añadiendo un marcador.

Mientras construyes este juego, también aprenderás a gestionar grandes proyectos que abarcan varios archivos. Refactorizaremos mucho código y gestionaremos el contenido de los archivos para organizar el proyecto y hacer que el código sea eficiente.

Hacer juegos es una forma ideal de divertirse mientras se aprende un lenguaje. Es profundamente satisfactorio jugar a un juego escrito por ti, y escribir un juego sencillo te enseñará mucho sobre cómo desarrollan juegos los profesionales. Mientras trabajas en este capítulo, introduce y ejecuta el código para identificar cómo contribuye cada bloque de código a la jugabilidad general. Experimenta con distintos valores y ajustes para comprender mejor cómo perfeccionar las interacciones en tus juegos.

[Subtema 1 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_2.html)