## Añadir la imagen de la nave

Vamos a añadir la nave a nuestro juego. Para dibujar la nave del jugador en la pantalla, cargaremos una imagen y luego utilizaremos el método Pygame blit() para dibujar la imagen.

Cuando elijas el material gráfico para tus juegos, asegúrate de prestar atención a las licencias. La forma más segura y barata de empezar es utilizar gráficos con licencia libre que puedas usar y modificar, de un sitio web como [https://opengameart.org.](https://opengameart.org)

Puedes utilizar casi cualquier tipo de archivo de imagen en tu juego, pero es más fácil si utilizas un archivo de mapa de bits (*.bmp*) porque Pygame carga mapas de bits por defecto. Aunque puedes configurar Pygame para que utilice otros tipos de archivo, algunos tipos de archivo dependen de ciertas bibliotecas de imágenes que deben estar instaladas en tu ordenador. La mayoría de las imágenes que encontrarás están en formato *.jpg* o *.png*, pero puedes convertirlas a mapas de bits utilizando herramientas como Photoshop, GIMP y Paint.

Presta especial atención al color de fondo de la imagen que elijas. Intenta encontrar un archivo con un fondo transparente o sólido que puedas sustituir por cualquier color de fondo, utilizando un editor de imágenes. Tus juegos tendrán mejor aspecto si el color de fondo de la imagen coincide con el color de fondo de tu juego. Alternativamente, puedes hacer coincidir el fondo de tu juego con el fondo de la imagen.

Para *Alien Invasion*, puedes utilizar el archivo *ship.bmp* [(Figura 12-1](#figure12-1)), que está disponible en los recursos de este libro en [https://ehmatthes.github.io/pcc\_3e.](https://ehmatthes.github.io/pcc_3e) El color de fondo del archivo coincide con la configuración que estamos utilizando en este proyecto. Crea una carpeta llamada *images* dentro de tu carpeta principal del proyecto *alien\_invasion*. Guarda el archivo *ship.bmp* en la carpeta *images*.

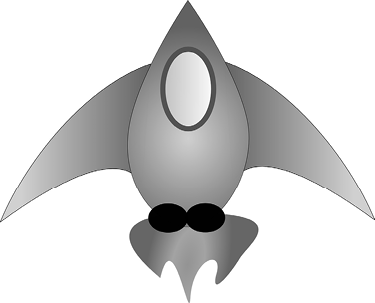


Figura 12-1: La nave para *Alien Invasion*

[anterior](c12_10.html)[Subtema 11 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_12.html)