## Nota

En Pygame, el origen (0, 0) está en la esquina superior izquierda de la pantalla, y las coordenadas aumentan a medida que vas hacia abajo y hacia la derecha. En una pantalla de 1200×800, el origen está en la esquina superior izquierda, y la esquina inferior derecha tiene las coordenadas (1200, 800). Estas coordenadas se refieren a la ventana del juego, no a la pantalla física.

Posicionaremos la nave en el centro inferior de la pantalla. Para ello, haz que el valor de self.rect.midbottom coincida con el atributo midbottom de la pantalla rect ❹. Pygame utiliza estos atributos rect para posicionar la imagen de la nave de modo que quede centrada horizontalmente y alineada con la parte inferior de la pantalla.

Por último, definimos el método blitme() ❺, que dibuja la imagen en la pantalla en la posición especificada por self.rect.

[anterior](c12_12.html)[Subtema 13 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_14.html)