### Dibujar la nave en la pantalla

Ahora actualicemos *alien\_invasion.py* para que cree una nave y llame al método blitme() de la nave:

**alien\_invasion.py**

--snip--  
from settings import Settings  
from ship import Ship  
  
class AlienInvasion:  
 """Overall class to manage game assets and behavior."""  
  
 def \_\_init\_\_(self):  
 --snip--  
 pygame.display.set\_caption("Alien Invasion")  
  
❶ self.ship = Ship(self)  
  
 def run\_game(self):  
 --snip--  
 # Redraw the screen during each pass through the loop.  
 self.screen.fill(self.settings.bg\_color)  
❷ self.ship.blitme()  
  
 # Make the most recently drawn screen visible.  
 pygame.display.flip()  
 self.clock.tick(60)  
--snip--

Importamos Ship y creamos una instancia de Ship una vez creada la pantalla ❶. La llamada a Ship() requiere un argumento: una instancia de AlienInvasion. El argumento self se refiere aquí a la instancia actual de AlienInvasion. Éste es el parámetro que da acceso a Ship a los recursos del juego, como el objeto screen. Asignamos esta instancia de Ship a self.ship.

Después de rellenar el fondo, dibujamos la nave en la pantalla llamando a ship.blitme(), para que la nave aparezca sobre el fondo ❷.

Cuando ejecutes ahora *alien\_invasion.py*, deberías ver una pantalla de juego vacía con el cohete espacial situado en la parte inferior central, como se muestra en la [Figura 12-2](#figure12-2).

|  |
| --- |
| Figura |



12-2: *Alien Invasion* con la nave

en la parte inferior central de la pantalla

[anterior](c12_13.html)[Subtema 14 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_15.html)