### Limitar el alcance de la nave

En este punto, la nave desaparecerá de cualquiera de los bordes de la pantalla si mantienes pulsada una tecla de flecha el tiempo suficiente. Vamos a corregir esto para que la nave deje de moverse cuando llegue al borde de la pantalla. Lo haremos modificando el método update() de Ship:

**ship.py**

def update(self):  
 """Update the ship's position based on movement flags."""  
 # Update the ship's x value, not the rect.  
❶ if self.moving\_right and self.rect.right < self.screen\_rect.right:  
 self.x += self.settings.ship\_speed  
❷ if self.moving\_left and self.rect.left > 0:  
 self.x -= self.settings.ship\_speed  
  
 # Update rect object from self.x.  
 self.rect.x = self.x

Este código comprueba la posición de la nave antes de cambiar el valor de self.x. El código self.rect.right devuelve la *x*-coordenada del borde derecho de la nave rect. Si este valor es menor que el valor devuelto por self.screen\_rect.right, la nave no ha alcanzado el borde derecho de la pantalla ❶. Lo mismo ocurre con el borde izquierdo: si el valor del lado izquierdo de rect es mayor que 0, la nave no ha alcanzado el borde izquierdo de la pantalla ❷. Así te aseguras de que la nave está dentro de esos límites antes de ajustar el valor de self.x.

Cuando ejecutes ahora *alien\_invasion.py*, la nave debería dejar de moverse en cualquiera de los bordes de la pantalla. Esto está muy bien; todo lo que hemos hecho es añadir una prueba condicional en una sentencia if, ¡pero parece como si la nave chocara contra una pared o un campo de fuerza en cualquiera de los bordes de la pantalla!

[anterior](c12_23.html)[Subtema 24 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_25.html)