### alien\_invasion.py

El archivo principal, *alien\_invasion.py*, contiene la clase AlienInvasion. Esta clase crea una serie de atributos importantes que se utilizan a lo largo del juego: los ajustes se asignan a settings, la superficie de visualización principal se asigna a screen, y también se crea una instancia de ship en este archivo. El bucle principal del juego, un bucle while, también se almacena en este módulo. El bucle while llama a \_check\_events(), ship.update(), y \_update\_screen(). También marca el reloj en cada pasada por el bucle.

El método \_check\_events() detecta eventos relevantes, como pulsaciones de teclas y desbloqueos, y procesa cada uno de estos tipos de eventos a través de los métodos \_check\_keydown\_events() y \_check\_keyup\_events(). Por ahora, estos métodos gestionan el movimiento de la nave. La clase AlienInvasion también contiene \_update\_screen(), que redibuja la pantalla en cada pasada por el bucle principal.

El archivo *alien\_invasion.py* es el único que necesitas ejecutar cuando quieras jugar a *Alien Invasion*. Los otros archivos, *settings.py* y *ship.py*, contienen código que se importa en este archivo.

[anterior](c12_29.html)[Subtema 30 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_31.html)