### Almacenar viñetas en un grupo

Ahora que tenemos una clase Bullet y los ajustes necesarios definidos, podemos escribir código para disparar una bala cada vez que el jugador pulse la barra espaciadora. Crearemos un grupo en AlienInvasion para almacenar todas las balas activas, de modo que podamos gestionar las balas que ya han sido disparadas. Este grupo será una instancia de la clase pygame.sprite.Group, que se comporta como una lista con algunas funciones adicionales que resultan útiles cuando se construyen juegos. Utilizaremos este grupo para dibujar las balas en la pantalla en cada pasada por el bucle principal y para actualizar la posición de cada bala.

En primer lugar, importaremos la nueva clase Bullet:

**alien\_invasion.py**

--snip--  
from ship import Ship  
from bullet import Bullet

A continuación crearemos el grupo que contiene las viñetas en \_\_init\_\_():

**alien\_invasion.py**

def \_\_init\_\_(self):  
 --snip--  
 self.ship = Ship(self)  
 self.bullets = pygame.sprite.Group()

Luego tendremos que actualizar la posición de las viñetas en cada pasada por el bucle while:

**alien\_invasion.py**

def run\_game(self):  
 """Start the main loop for the game."""  
 while True:  
 self.\_check\_events()  
 self.ship.update()  
 self.bullets.update()  
 self.\_update\_screen()  
 self.clock.tick(60)

Cuando llamas a update() en un grupo, el grupo llama automáticamente a update() para cada sprite del grupo. La línea self.bullets.update() llama a bullet.update() por cada bala que colocamos en el grupo bullets.

[anterior](c12_36.html)[Subtema 37 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_38.html)