### Limitar el número de balas

Muchos juegos de disparos limitan el número de balas que un jugador puede tener en la pantalla a la vez; al hacerlo, animan a los jugadores a disparar con precisión. Haremos lo mismo en *Alien Invasion*.

Primero, almacena el número de balas permitidas en *settings.py*:

**settings.py**

# Bullet settings  
 --snip--  
 self.bullet\_color = (60, 60, 60)  
 self.bullets\_allowed = 3

Esto limita al jugador a tres balas a la vez. Utilizaremos este ajuste en AlienInvasion para comprobar cuántas balas existen antes de crear una nueva bala en \_fire\_bullet():

**alien\_invasion.py**

def \_fire\_bullet(self):  
 """Create a new bullet and add it to the bullets group."""  
 if len(self.bullets) < self.settings.bullets\_allowed:  
 new\_bullet = Bullet(self)  
 self.bullets.add(new\_bullet)

Cuando el jugador pulsa la barra espaciadora, comprobamos la longitud de bullets. Si len(self.bullets) es inferior a tres, creamos una nueva bala. Pero si ya hay tres balas activas, no ocurre nada cuando se pulsa la barra espaciadora. Cuando ejecutes el juego ahora, sólo deberías poder disparar balas en grupos de tres.

[anterior](c12_39.html)[Subtema 40 de 43: (Ver todo)](c12.html)[siguiente](c12_41.html)