## Resumen

En este capítulo, aprendiste a hacer un plan para un juego y conociste la estructura básica de un juego escrito en Pygame. Aprendiste a establecer un color de fondo y a almacenar los ajustes en una clase separada, donde puedes ajustarlos más fácilmente. Viste cómo dibujar una imagen en la pantalla y dar al jugador el control sobre el movimiento de los elementos del juego. Creaste elementos que se mueven solos, como balas que vuelan por la pantalla, y eliminaste objetos que ya no son necesarios. También aprendiste a refactorizar periódicamente el código de un proyecto para facilitar el desarrollo continuo.

En el Capítulo 13, añadiremos extraterrestres a *Alien Invasion*. Al final del capítulo, serás capaz de derribar alienígenas, ¡esperemos que antes de que lleguen a tu nave!

[anterior](c12_42.html)[Subtema 43 de 43: (Ver todo)](c12.html)