## Revisar el proyecto

Cuando empiezas una nueva fase de desarrollo en un proyecto grande, siempre es buena idea revisar tu plan y aclarar lo que quieres conseguir con el código que vas a escribir. En este capítulo, haremos lo siguiente:

* Añade un único alienígena en la esquina superior izquierda de la pantalla, con un espaciado adecuado a su alrededor.
* Llena la parte superior de la pantalla con tantos alienígenas como quepan horizontalmente. A continuación, crearemos filas adicionales de alienígenas hasta que tengamos una flota completa.
* Haz que la flota se mueva hacia los lados y hacia abajo hasta que toda la flota sea derribada, un alienígena golpee la nave o un alienígena llegue al suelo. Si toda la flota es derribada, crearemos una nueva flota. Si un alienígena alcanza la nave o el suelo, destruiremos la nave y crearemos una nueva flota.
* Limitaremos el número de naves que el jugador puede utilizar, y terminaremos la partida cuando el jugador haya agotado el número de naves asignado.

Perfeccionaremos este plan a medida que implementemos funciones, pero esto es lo suficientemente específico como para empezar a escribir código.

También debes revisar el código existente cuando empieces a trabajar en una nueva serie de características de un proyecto. Dado que cada nueva fase suele hacer más complejo un proyecto, es mejor limpiar cualquier código desordenado o ineficiente. Hemos ido refactorizando sobre la marcha, así que no hay código que tengamos que refactorizar en este momento.

[anterior](c13_1.html)[Subtema 2 de 33: (Ver todo)](c13.html)[siguiente](c13_3.html)