### Repoblar la flota

Una característica clave de *Alien Invasion* es que los alienígenas son implacables: cada vez que la flota es destruida, debe aparecer una nueva flota.

Para hacer que aparezca una nueva flota de alienígenas tras la destrucción de una flota, primero comprobamos si el grupo aliens está vacío. Si lo está, hacemos una llamada a \_create\_fleet(). Realizaremos esta comprobación al final de \_update\_bullets(), porque es ahí donde se destruyen los alienígenas individuales.

**alien\_invasion.py**

def \_update\_bullets(self):  
 --snip--  
❶ if not self.aliens:  
 # Destroy existing bullets and create new fleet.  
❷ self.bullets.empty()  
 self.\_create\_fleet()

Comprobamos si el grupo aliens está vacío ❶. Un grupo vacío se evalúa en False, por lo que es una forma sencilla de comprobar si el grupo está vacío. Si lo está, nos deshacemos de los sprites existentes utilizando el método empty(), que elimina todos los sprites restantes de un grupo ❷. También llamamos a \_create\_fleet(), que vuelve a llenar la pantalla de alienígenas.

Ahora aparece una nueva flota en cuanto destruyes la flota actual.

[anterior](c13_20.html)[Subtema 21 de 33: (Ver todo)](c13.html)[siguiente](c13_22.html)