### Alienígenas que llegan al fondo de la pantalla

Si un alienígena llega a la parte inferior de la pantalla, haremos que el juego responda del mismo modo que cuando un alienígena golpea la nave. Para comprobar cuándo ocurre esto, añade un nuevo método en *alien\_invasion.py*:

**alien\_invasion.py**

def \_check\_aliens\_bottom(self):  
 """Check if any aliens have reached the bottom of the screen."""  
 for alien in self.aliens.sprites():  
❶ if alien.rect.bottom >= self.settings.screen\_height:  
 # Treat this the same as if the ship got hit.  
 self.\_ship\_hit()  
 break

El método \_check\_aliens\_bottom() comprueba si algún alienígena ha llegado al fondo de la pantalla. Un alienígena llega al fondo cuando su valor rect.bottom es mayor o igual que la altura de la pantalla ❶. Si un alienígena llega al fondo, llamamos a \_ship\_hit(). Si un alienígena llega al fondo, no es necesario comprobar el resto, así que salimos del bucle tras llamar a \_ship\_hit().

Llamaremos a este método desde \_update\_aliens():

**alien\_invasion.py**

def \_update\_aliens(self):  
 --snip--  
 # Look for alien-ship collisions.  
 if pygame.sprite.spritecollideany(self.ship, self.aliens):  
 self.\_ship\_hit()  
  
 # Look for aliens hitting the bottom of the screen.  
 self.\_check\_aliens\_bottom()

Llamamos a \_check\_aliens\_bottom() después de actualizar las posiciones de todos los alienígenas y después de buscar colisiones alienígena-nave. Ahora aparecerá una nueva flota cada vez que la nave sea alcanzada por un alienígena o que un alienígena llegue al fondo de la pantalla.

[anterior](c13_28.html)[Subtema 29 de 33: (Ver todo)](c13.html)[siguiente](c13_30.html)