## Crear el primer alienígena

Colocar un alienígena en la pantalla es como colocar una nave en la pantalla. El comportamiento de cada alienígena está controlado por una clase llamada Alien, que estructuraremos como la clase Ship. Seguiremos utilizando imágenes de mapa de bits por simplicidad. Puedes encontrar tu propia imagen para un alienígena o utilizar la que se muestra en la [Figura 13-1](#figure13-1), que está disponible en los recursos del libro en [https://ehmatthes.github.io/pcc\_3e.](https://ehmatthes.github.io/pcc_3e) Esta imagen tiene un fondo gris, que coincide con el color de fondo de la pantalla. Asegúrate de guardar el archivo de imagen que elijas en la carpeta *images*.

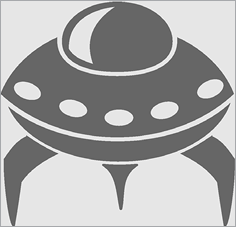


Figura13-1: El alienígena que utilizaremos para construir la flota

[anterior](c13_2.html)[Subtema 3 de 33: (Ver todo)](c13.html)[siguiente](c13_4.html)