### ¡Game Over!

*Alien Invasion* parece más completo ahora, pero el juego nunca termina. El valor de ships\_left sólo se vuelve cada vez más negativo. Añadamos una bandera game\_active, para que podamos terminar el juego cuando el jugador se quede sin naves. Estableceremos esta bandera al final del método \_\_init\_\_() en AlienInvasion:

**alien\_invasion.py**

def \_\_init\_\_(self):  
 --snip--  
 # Start Alien Invasion in an active state.  
 self.game\_active = True

Ahora añadimos código a \_ship\_hit() que establece game\_active en False cuando el jugador haya agotado todas sus naves:

**alien\_invasion.py**

def \_ship\_hit(self):  
 """Respond to ship being hit by alien."""  
 if self.stats.ships\_left > 0:  
 # Decrement ships\_left.  
 self.stats.ships\_left -= 1  
 --snip--  
 # Pause.  
 sleep(0.5)  
 else:  
 self.game\_active = False

La mayor parte de \_ship\_hit() no se modifica. Hemos trasladado todo el código existente a un bloque if, que comprueba que al jugador le queda al menos una nave. Si es así, creamos una nueva flota, hacemos una pausa y seguimos adelante. Si al jugador no le queda ninguna nave, ponemos game\_active en False.

[anterior](c13_29.html)[Subtema 30 de 33: (Ver todo)](c13.html)[siguiente](c13_31.html)