### Identificar cuándo deben ejecutarse las partes del juego

Tenemos que identificar las partes del juego que deben ejecutarse siempre y las partes que deben ejecutarse sólo cuando el juego está activo:

**alien\_invasion.py**

def run\_game(self):  
 """Start the main loop for the game."""  
 while True:  
 self.\_check\_events()  
  
 if self.game\_active:  
 self.ship.update()  
 self.\_update\_bullets()  
 self.\_update\_aliens()  
  
 self.\_update\_screen()  
 self.clock.tick(60)

En el bucle principal, siempre tenemos que llamar a \_check\_events(), aunque el juego esté inactivo. Por ejemplo, seguimos necesitando saber si el usuario pulsa Q para salir del juego o si hace clic en el botón para cerrar la ventana. También seguimos actualizando la pantalla para poder hacer cambios en ella mientras esperamos a ver si el jugador decide empezar una nueva partida. El resto de las llamadas a funciones sólo tienen que ocurrir cuando el juego está activo, porque cuando el juego está inactivo, no necesitamos actualizar las posiciones de los elementos del juego.

Ahora, cuando juegues a *Alien Invasion*, el juego debería congelarse cuando hayas utilizado todas tus naves.

[anterior](c13_30.html)[Subtema 31 de 33: (Ver todo)](c13.html)[siguiente](c13_32.html)