## Resumen

En este capítulo has aprendido a añadir un gran número de elementos idénticos a un juego creando una flota de alienígenas. Utilizaste bucles anidados para crear una cuadrícula de elementos, e hiciste que un gran conjunto de elementos del juego se movieran llamando al método update() de cada elemento. Aprendiste a controlar la dirección de los objetos en la pantalla y a responder a situaciones concretas, como cuando la flota alcanza el borde de la pantalla. Detectaste y respondiste a las colisiones cuando las balas golpeaban a los alienígenas y los alienígenas golpeaban a la nave. También aprendiste a seguir las estadísticas de una partida y a utilizar una bandera game\_active para determinar cuándo termina la partida.

En el próximo y último capítulo de este proyecto, añadiremos un botón Jugar para que el jugador pueda elegir cuándo empezar su primera partida y si quiere volver a jugar cuando termine la partida. Aceleraremos el juego cada vez que el jugador derribe toda la flota, y añadiremos un sistema de puntuación. ¡El resultado final será un juego totalmente jugable!

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