### Crear la clase Alien

Ahora escribiremos la clase Alien y la guardaremos como *alien.py*:

**alien.py**

import pygame  
from pygame.sprite import Sprite  
  
class Alien(Sprite):  
 """A class to represent a single alien in the fleet."""  
  
 def \_\_init\_\_(self, ai\_game):  
 """Initialize the alien and set its starting position."""  
 super().\_\_init\_\_()  
 self.screen = ai\_game.screen  
  
 # Load the alien image and set its rect attribute.  
 self.image = pygame.image.load('images/alien.bmp')  
 self.rect = self.image.get\_rect()  
  
 # Start each new alien near the top left of the screen.  
❶ self.rect.x = self.rect.width  
 self.rect.y = self.rect.height  
  
 # Store the alien's exact horizontal position.  
❷ self.x = float(self.rect.x)

La mayor parte de esta clase es como la clase Ship, excepto por la colocación del alienígena en la pantalla. Inicialmente colocamos cada alienígena cerca de la esquina superior izquierda de la pantalla; añadimos un espacio a su izquierda igual a la anchura del alienígena y un espacio por encima igual a su altura ❶, para que sea fácil de ver. Nos interesa sobre todo la velocidad horizontal de los alienígenas, así que seguiremos con precisión la posición horizontal de cada alienígena ❷.

Esta clase Alien no necesita un método para dibujarla en la pantalla; en su lugar, utilizaremos un método de grupo de Pygame que dibuja automáticamente todos los elementos de un grupo en la pantalla.

[anterior](c13_3.html)[Subtema 4 de 33: (Ver todo)](c13.html)[siguiente](c13_5.html)