## Puntuación

Implementemos un sistema de puntuación para seguir la puntuación del juego en tiempo real y mostrar la puntuación más alta, el nivel y el número de naves restantes.

La puntuación es una estadística del juego, así que añadiremos un atributo score a GameStats:

**game\_stats.py**

class GameStats:  
 --snip--  
 def reset\_stats(self):  
 """Initialize statistics that can change during the game."""  
 self.ships\_left = self.ai\_settings.ship\_limit  
 self.score = 0

Para restablecer la puntuación cada vez que comience una nueva partida, inicializaremos score en reset\_stats() en lugar de \_\_init\_\_().

[anterior](c14_13.html)[Subtema 14 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_15.html)