### Mostrar el resultado

Para mostrar la puntuación en la pantalla, primero creamos una nueva clase, Scoreboard. Por ahora, esta clase sólo mostrará la puntuación actual. Con el tiempo, también la utilizaremos para informar de la puntuación máxima, el nivel y el número de naves restantes. Aquí tienes la primera parte de la clase; guárdala como *scoreboard.py*:

**scoreboard.py**

import pygame.font  
  
class Scoreboard:  
 """A class to report scoring information."""  
  
❶ def \_\_init\_\_(self, ai\_game):  
 """Initialize scorekeeping attributes."""  
 self.screen = ai\_game.screen  
 self.screen\_rect = self.screen.get\_rect()  
 self.settings = ai\_game.settings  
 self.stats = ai\_game.stats  
  
 # Font settings for scoring information.  
❷ self.text\_color = (30, 30, 30)  
❸ self.font = pygame.font.SysFont(None, 48)  
  
 # Prepare the initial score image.  
❹ self.prep\_score()

Como Scoreboard escribe texto en la pantalla, empezamos importando el módulo pygame.font. A continuación, damos a \_\_init\_\_() el parámetro ai\_game para que pueda acceder a los objetos settings, screen y stats, que necesitará para informar de los valores que estamos siguiendo ❶. A continuación, establecemos un color de texto ❷ e instanciamos un objeto fuente ❸.

Para convertir el texto que se va a mostrar en una imagen, llamamos a prep\_score() ❹, que definimos aquí:

**scoreboard.py**

def prep\_score(self):  
 """Turn the score into a rendered image."""  
❶ score\_str = str(self.stats.score)  
❷ self.score\_image = self.font.render(score\_str, True,  
 self.text\_color, self.settings.bg\_color)  
  
 # Display the score at the top right of the screen.  
❸ self.score\_rect = self.score\_image.get\_rect()  
❹ self.score\_rect.right = self.screen\_rect.right - 20  
❺ self.score\_rect.top = 20

En prep\_score(), convertimos el valor numérico stats.score en una cadena ❶ y luego pasamos esta cadena a render(), que crea la imagen ❷. Para mostrar claramente la puntuación en pantalla, pasamos el color de fondo de la pantalla y el color del texto a render().

Colocaremos la puntuación en la esquina superior derecha de la pantalla y haremos que se expanda hacia la izquierda a medida que aumente la puntuación y crezca la anchura del número. Para asegurarnos de que la puntuación siempre se alinea con el lado derecho de la pantalla, creamos un rect llamado score\_rect ❸ y fijamos su borde derecho a 20 píxeles del borde derecho de la pantalla ❹. A continuación, colocamos el borde superior a 20 píxeles de la parte superior de la pantalla ❺.

A continuación, creamos un método show\_score() para mostrar la imagen de puntuación renderizada:

**scoreboard.py**

def show\_score(self):  
 """Draw score to the screen."""  
 self.screen.blit(self.score\_image, self.score\_rect)

Este método dibuja la imagen de la partitura en la pantalla en el lugar que especifique score\_rect.

[anterior](c14_14.html)[Subtema 15 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_16.html)