### Crear un marcador

Para mostrar el marcador, crearemos una instancia de Scoreboard en AlienInvasion. En primer lugar, vamos a actualizar las sentencias import:

**alien\_invasion.py**

--snip--  
from game\_stats import GameStats  
from scoreboard import Scoreboard  
--snip--

A continuación, creamos una instancia de Scoreboard en \_\_init\_\_():

**alien\_invasion.py**

def \_\_init\_\_(self):  
 --snip--  
 pygame.display.set\_caption("Alien Invasion")  
  
 # Create an instance to store game statistics,  
 # and create a scoreboard.  
 self.stats = GameStats(self)  
 self.sb = Scoreboard(self)  
 --snip--

Luego dibujamos el marcador en pantalla en \_update\_screen():

**alien\_invasion.py**

def \_update\_screen(self):  
 --snip--  
 self.aliens.draw(self.screen)  
  
 # Draw the score information.  
 self.sb.show\_score()  
  
 # Draw the play button if the game is inactive.  
 --snip--

Llamamos a show\_score() justo antes de dibujar el botón Reproducir.

Cuando ejecutes ahora *Alien Invasion*, debería aparecer un 0 en la parte superior derecha de la pantalla. (En este momento, sólo queremos asegurarnos de que la puntuación aparece en el lugar correcto antes de seguir desarrollando el sistema de puntuación). [La Figura 14-2](#figure14-2) muestra la puntuación tal y como aparece antes de que comience el juego.

A continuación, ¡asignaremos valores de puntos a cada alienígena!

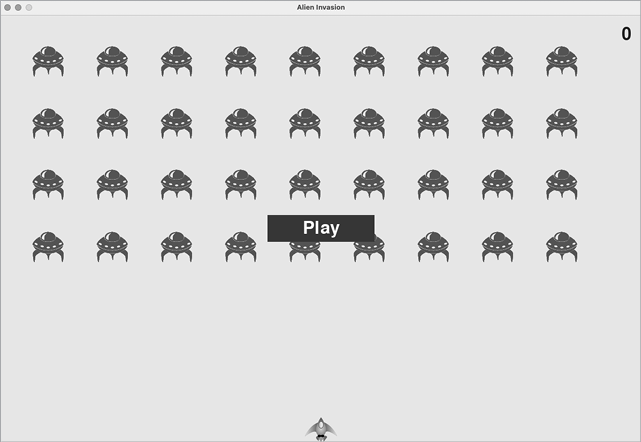


Figura 14-2: La puntuación aparece en la esquina superior derecha de la pantalla.

[anterior](c14_15.html)[Subtema 16 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_17.html)