### Actualizar la puntuación a medida que se derriba a los alienígenas

Para escribir una puntuación en vivo en la pantalla, actualizamos el valor de stats.score cada vez que se derriba a un alienígena, y luego llamamos a prep\_score() para actualizar la imagen de la puntuación. Pero antes, determinemos cuántos puntos obtiene un jugador cada vez que derriba a un alienígena:

**settings.py**

def initialize\_dynamic\_settings(self):  
 --snip--  
  
 # Scoring settings  
 self.alien\_points = 50

Aumentaremos el valor en puntos de cada alienígena a medida que avance el juego. Para asegurarnos de que este valor en puntos se restablece cada vez que comienza una nueva partida, fijamos el valor en initialize\_dynamic\_settings().

Actualicemos la puntuación en \_check\_bullet\_alien\_collisions() cada vez que se derribe a un alienígena:

**alien\_invasion.py**

def \_check\_bullet\_alien\_collisions(self):  
 """Respond to bullet-alien collisions."""  
 # Remove any bullets and aliens that have collided.  
 collisions = pygame.sprite.groupcollide(  
 self.bullets, self.aliens, True, True)  
  
 if collisions:  
 self.stats.score += self.settings.alien\_points  
 self.sb.prep\_score()  
 --snip--

Cuando una bala alcanza a un alienígena, Pygame devuelve un diccionario collisions. Comprobamos si el diccionario existe, y si es así, el valor del alienígena se añade a la puntuación. A continuación, llamamos a prep\_score() para crear una nueva imagen para la puntuación actualizada.

Ahora, cuando juegues a *Alien Invasion*, ¡podrás acumular puntos!

[anterior](c14_16.html)[Subtema 17 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_18.html)