### Asegurarse de anotar todos los golpes

Tal y como está escrito actualmente, nuestro código podría no puntuar a algunos alienígenas. Por ejemplo, si dos balas chocan con los alienígenas durante la misma pasada por el bucle o si hacemos una bala extra ancha para golpear a varios alienígenas, el jugador sólo recibirá puntos por golpear a uno de los alienígenas. Para solucionar esto, vamos a refinar la forma en que se detectan las colisiones bala-extraterrestre.

En \_check\_bullet\_alien\_collisions(), cualquier bala que colisione con un alienígena se convierte en una clave del diccionario collisions. El valor asociado a cada bala es una lista de los alienígenas con los que ha colisionado. Recorremos en bucle los valores del diccionario collisions para asegurarnos de que otorgamos puntos por cada alienígena alcanzado:

**alien\_invasion.py**

def \_check\_bullet\_alien\_collisions(self):  
 --snip--  
 if collisions:  
 for aliens in collisions.values():  
 self.stats.score += self.settings.alien\_points \* len(aliens)  
 self.sb.prep\_score()  
 --snip--

Si se ha definido el diccionario collisions, recorremos todos los valores del diccionario. Recuerda que cada valor es una lista de alienígenas alcanzados por una sola bala. Multiplicamos el valor de cada alienígena por el número de alienígenas de cada lista y añadimos esta cantidad a la puntuación actual. Para probarlo, cambia la anchura de una bala a 300 píxeles y comprueba que recibes puntos por cada alienígena que golpeas con tus balas extra anchas; luego devuelve la anchura de la bala a su valor normal.

[anterior](c14_18.html)[Subtema 19 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_20.html)