### Aumentar los valores de puntos

Dado que el juego se vuelve más difícil cada vez que el jugador alcanza un nuevo nivel, los alienígenas de los niveles posteriores deberían valer más puntos. Para implementar esta funcionalidad, añadiremos código para aumentar el valor en puntos cuando aumente la velocidad del juego:

**settings.py**

class Settings:  
 """A class to store all settings for Alien Invasion."""  
  
 def \_\_init\_\_(self):  
 --snip--  
 # How quickly the game speeds up  
 self.speedup\_scale = 1.1  
 # How quickly the alien point values increase  
❶ self.score\_scale = 1.5  
  
 self.initialize\_dynamic\_settings()  
  
 def initialize\_dynamic\_settings(self):  
 --snip--  
  
 def increase\_speed(self):  
 """Increase speed settings and alien point values."""  
 self.ship\_speed \*= self.speedup\_scale  
 self.bullet\_speed \*= self.speedup\_scale  
 self.alien\_speed \*= self.speedup\_scale  
  
❷ self.alien\_points = int(self.alien\_points \* self.score\_scale)

Definimos una velocidad a la que aumentan los puntos, que llamamos score\_scale ❶. Un pequeño aumento de la velocidad (1.1) hace que el juego sea más difícil rápidamente. Pero para ver una diferencia más notable en la puntuación, necesitamos cambiar el valor del punto ajeno en una cantidad mayor (1.5). Ahora, cuando aumentamos la velocidad del juego, también aumentamos el valor en puntos de cada golpe ❷. Utilizamos la función int() para aumentar el valor en puntos en enteros.

Para ver el valor de cada alienígena, añade una llamada print() al método increase\_speed() en Settings:

**settings.py**

def increase\_speed(self):  
 --snip--  
 self.alien\_points = int(self.alien\_points \* self.score\_scale)  
 print(self.alien\_points)

El nuevo valor en puntos debería aparecer en el terminal cada vez que alcances un nuevo nivel.

[anterior](c14_19.html)[Subtema 20 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_21.html)