### Redondear la puntuación

La mayoría de los juegos de disparos de estilo arcade informan de las puntuaciones como múltiplos de 10, así que vamos a seguir esa pauta con nuestras puntuaciones. Además, formateemos la puntuación para incluir separadores de comas en los números grandes. Haremos este cambio en Scoreboard:

**scoreboard.py**

def prep\_score(self):  
 """Turn the score into a rendered image."""  
 rounded\_score = round(self.stats.score, -1)  
 score\_str = f"{rounded\_score:,}"  
 self.score\_image = self.font.render(score\_str, True,  
 self.text\_color, self.settings.bg\_color)  
 --snip--

La función round() normalmente redondea un flotante a un número determinado de decimales dado como segundo argumento. Sin embargo, cuando pasas un número negativo como segundo argumento, round() redondeará el valor al 10, 100, 1.000, etc., más próximos. Este código le dice a Python que redondee el valor de stats.score al 10 más próximo y lo asigne a rounded\_score.

A continuación, utilizamos un especificador de formato en la cadena f para la puntuación. Un *format specifier* es una secuencia especial de caracteres que modifica la forma en que se presenta el valor de una variable. En este caso, la secuencia :, indica a Python que inserte comas en los lugares adecuados del valor numérico que se proporcione. Esto da como resultado cadenas como 1,000,000 en lugar de 1000000.

Ahora, cuando ejecutes el juego, deberías ver una puntuación redondeada y con un formato limpio, incluso cuando acumules muchos puntos, como se muestra en la [Figura 14-3](#figure14-3).

|  |
| --- |
| Figura |



14-3: Puntuación redondeada con separadores de comas

[anterior](c14_21.html)[Subtema 22 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_23.html)