## Pruébalo tú mismo

14-5. Puntuación máxima de todos los tiempos: La puntuación máxima se reinicia cada vez que un jugador cierra y reinicia *Alien Invasion*. Arréglalo escribiendo la puntuación máxima en un archivo antes de llamar a sys.exit() y leyendo la puntuación máxima al inicializar su valor en GameStats.

14-6. Refactorización: Busca métodos que estén haciendo más de una tarea, y refactorízalos para organizar tu código y hacerlo eficiente. Por ejemplo, mueve parte del código en \_check\_bullet\_alien\_collisions(), que inicia un nuevo nivel cuando la flota de alienígenas ha sido destruida, a una función llamada start\_new\_level(). Además, traslada las cuatro llamadas a métodos independientes del método \_\_init\_\_() de Scoreboard a un método llamado prep\_images() para acortar \_\_init\_\_(). El método prep\_images() también podría ayudar a simplificar \_check\_play\_button() o start\_game() si ya has refactorizado \_check\_play\_button().

[anterior](c14_26.html)[Subtema 27 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_28.html)