### Dibujar el botón en la pantalla

Utilizaremos la clase Button para crear un botón Reproducir en AlienInvasion. En primer lugar, actualizaremos las sentencias import:

**alien\_invasion.py**

--snip--  
from game\_stats import GameStats  
from button import Button

Como sólo necesitamos un botón Reproducir, crearemos el botón en el método \_\_init\_\_() de AlienInvasion. Podemos colocar este código al final de \_\_init\_\_():

**alien\_invasion.py**

def \_\_init\_\_(self):  
 --snip--  
 self.game\_active = False  
  
 # Make the Play button.  
 self.play\_button = Button(self, "Play")

Este código crea una instancia de Button con la etiqueta Play, pero no dibuja el botón en la pantalla. Para ello, llamaremos al método draw\_button() del botón en \_update\_screen():

**alien\_invasion.py**

def \_update\_screen(self):  
 --snip--  
 self.aliens.draw(self.screen)  
  
 # Draw the play button if the game is inactive.  
 if not self.game\_active:  
 self.play\_button.draw\_button()  
  
 pygame.display.flip()

Para que el botón Reproducir sea visible por encima de todos los demás elementos de la pantalla, lo dibujamos después de que se hayan dibujado todos los demás elementos, pero antes de pasar a una nueva pantalla. Lo incluimos en un bloque if, para que el botón sólo aparezca cuando el juego esté inactivo.

Ahora, cuando ejecutes *Alien Invasion*, deberías ver un botón Jugar en el centro de la pantalla, como se muestra en la [Figura 14-1](#figure14-1).

|  |
| --- |
| Figura |



14-1: Aparece un

botón Jugar cuando el juego está inactivo.

[anterior](c14_3.html)[Subtema 4 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_5.html)