### Iniciar el juego

Para iniciar una nueva partida cuando el jugador haga clic en Jugar, añade el siguiente bloque elif al final de \_check\_events() para controlar los eventos del ratón sobre el botón:

**alien\_invasion.py**

def \_check\_events(self):  
 """Respond to keypresses and mouse events."""  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT:  
 --snip--  
❶ elif event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:  
❷ mouse\_pos = pygame.mouse.get\_pos()  
❸ self.\_check\_play\_button(mouse\_pos)

Pygame detecta un evento MOUSEBUTTONDOWN cuando el jugador hace clic en cualquier lugar de la pantalla ❶, pero queremos restringir nuestro juego para que responda a los clics del ratón sólo sobre el botón Jugar. Para ello, utilizamos pygame.mouse.get\_pos(), que devuelve una tupla que contiene las coordenadas *x*- y *y*- del cursor del ratón cuando se pulsa el botón del ratón ❷. Enviamos estos valores al nuevo método \_check\_play\_button() ❸.

Aquí tienes \_check\_play\_button(), que decidí colocar después de \_check\_events():

**alien\_invasion.py**

def \_check\_play\_button(self, mouse\_pos):  
 """Start a new game when the player clicks Play."""  
❶ if self.play\_button.rect.collidepoint(mouse\_pos):  
 self.game\_active = True

Utilizamos el método rect collidepoint() para comprobar si el punto del clic del ratón se solapa con la región definida por el botón Jugar de rect ❶. Si es así, establecemos game\_active en True, ¡y comienza el juego!

Llegados a este punto, deberías poder iniciar y jugar una partida completa. Cuando el juego termine, el valor de game\_active debería convertirse en False y el botón Jugar debería reaparecer.

[anterior](c14_4.html)[Subtema 5 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_6.html)