### Ocultar el cursor del ratón

Queremos que el cursor del ratón esté visible cuando el juego está inactivo, pero una vez que comienza el juego, simplemente estorba. Para solucionar esto, lo haremos invisible cuando el juego se active. Podemos hacerlo al final del bloque if en \_check\_play\_button():

**alien\_invasion.py**

def \_check\_play\_button(self, mouse\_pos):  
 """Start a new game when the player clicks Play."""  
 button\_clicked = self.play\_button.rect.collidepoint(mouse\_pos)  
 if button\_clicked and not self.game\_active:  
 --snip--  
 # Hide the mouse cursor.  
 pygame.mouse.set\_visible(False)

Si pasas False a set\_visible(), le dirás a Pygame que oculte el cursor cuando el ratón esté sobre la ventana del juego.

Haremos que el cursor reaparezca cuando termine la partida para que el jugador pueda volver a pulsar Jugar para empezar una nueva partida. Aquí tienes el código para hacerlo:

**alien\_invasion.py**

def \_ship\_hit(self):  
 """Respond to ship being hit by alien."""  
 if self.stats.ships\_left > 0:  
 --snip--  
 else:  
 self.game\_active = False  
 pygame.mouse.set\_visible(True)

Hacemos que el cursor vuelva a ser visible en cuanto el juego se vuelve inactivo, lo que ocurre en \_ship\_hit(). Prestar atención a detalles como éste hace que tu juego tenga un aspecto más profesional y permite que el jugador se centre en jugar, en lugar de en descifrar la interfaz de usuario.

[anterior](c14_7.html)[Subtema 8 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_9.html)