Es wird eine Anwendung für Windows erstellt. Das zu programmierende Spiel heißt „PONG“.  
Folgende Funktionen müssen enthalten sein:

Auf dem Spielfeld sind ein Spieler links und der andere rechts. Jeder Spieler kontrolliert ein Paddel. Die Spieler müssen versuhen einen herumfliegenden Ball daran zu hindern hinter den eigenen Paddel zu fliegen. Die Paddel sind Rechtecke die sich nur vertikal bewegen können.

Der Ball prallt von der oberen und unteren Spielfeldbegrenzung ab, unterliegt keiner Gravitation.   
Er fliegt nach oben wenn der Paddel den Ball mit dem oberen Ende trifft und nach unten wenn er am unteren Ende getroffen wird.

Eine