**Fredy Cedeño Valverde T00082879**

**Samuel David Forbes Simanca T00076976**

**Pong**

**Instrucciones del juego**

Este programa está basado en el juego original de Pong de Atari lanzado en 1972. El juego consiste en un partido de ping pong entre dos jugadores. En el caso de nuestro código es jugador versus IA, esta se moverá automáticamente hacia donde se dirija la pelota, el jugador se moverá con la tecla w y s para ir hacia arriba y hacia abajo respectivamente. Para iniciar el juego se debe hundir la tecla e y para reiniciarlo, la tecla q.

**Arquitectura del código**

El código utiliza las funciones y los métodos para organizar las diferentes partes del juego. El tamaño del campo se define con WIDTH y HEIGHT. Con la función gotoxy y coord, podemos ubicar los objetos en la pantalla. Con limites() marcamos los límites del campo y con red() para la línea que divide el campo. Tanto player() y pelota() se definen para poder mover y realizar los choques y los movimientos para el jugador y la pelota, en el caso del oponente IA este se actualizará siguiendo las funciones de coordenadas de la pelota. Las colisiones se efectúan fracias a la función colision(). Con mar() podemos ubicar y determinar el marcador y el puntajeCon update() podemos gestionar el reinicio del juego. Gracias a reset() e inicio() podemos reiniciar y empezar el flujo de nuestro juego. Y claro todas estas funciones en nuestra función principal int main().