

El juego que voy a hacer es una réplica del ping-pong del año 1972 recreado en Python. Tendrá una pantalla al inicio donde el jugador podrá elegir el modo de juego (en la imagen se muestra un ejemplo que hay en internet hecho en adobe flash):

- Un jugador.
- Dos jugadores.
- Puntuaciones
- Exit

Si la persona escoge “Un jugador” entonces aparecerá otro menú indicando si quiere moverse con el teclado o con el mouse. Después iniciará el juego con dos puntuaciones en la parte superior que indiquen los puntos metidos por cada jugador, en este caso el otro jugador será la computadora (una inteligencia artificial básica), si es posible se introducirá 3 dificultades (fácil, medio y difícil). En el caso de escoger el modo “2 jugadores”, los 2 se moverán con el teclado. La opción “Puntuaciones” mostrara los puntos máximos que se lograron en anteriores partidas y la última opción “Exit” te sacara del juego.

Se introducirá además efectos de sonido cada vez que la pelota choque, se marque un punto y se llegue al final (cuando algún jugador tenga 5 puntos se acabará el juego). Para que cuente los puntos, utilizaré una lista que almacene los datos y los ponga en pantalla (como en la imagen de ejemplo). Además, se agregará una línea divisora y un soundtrack de fondo.

