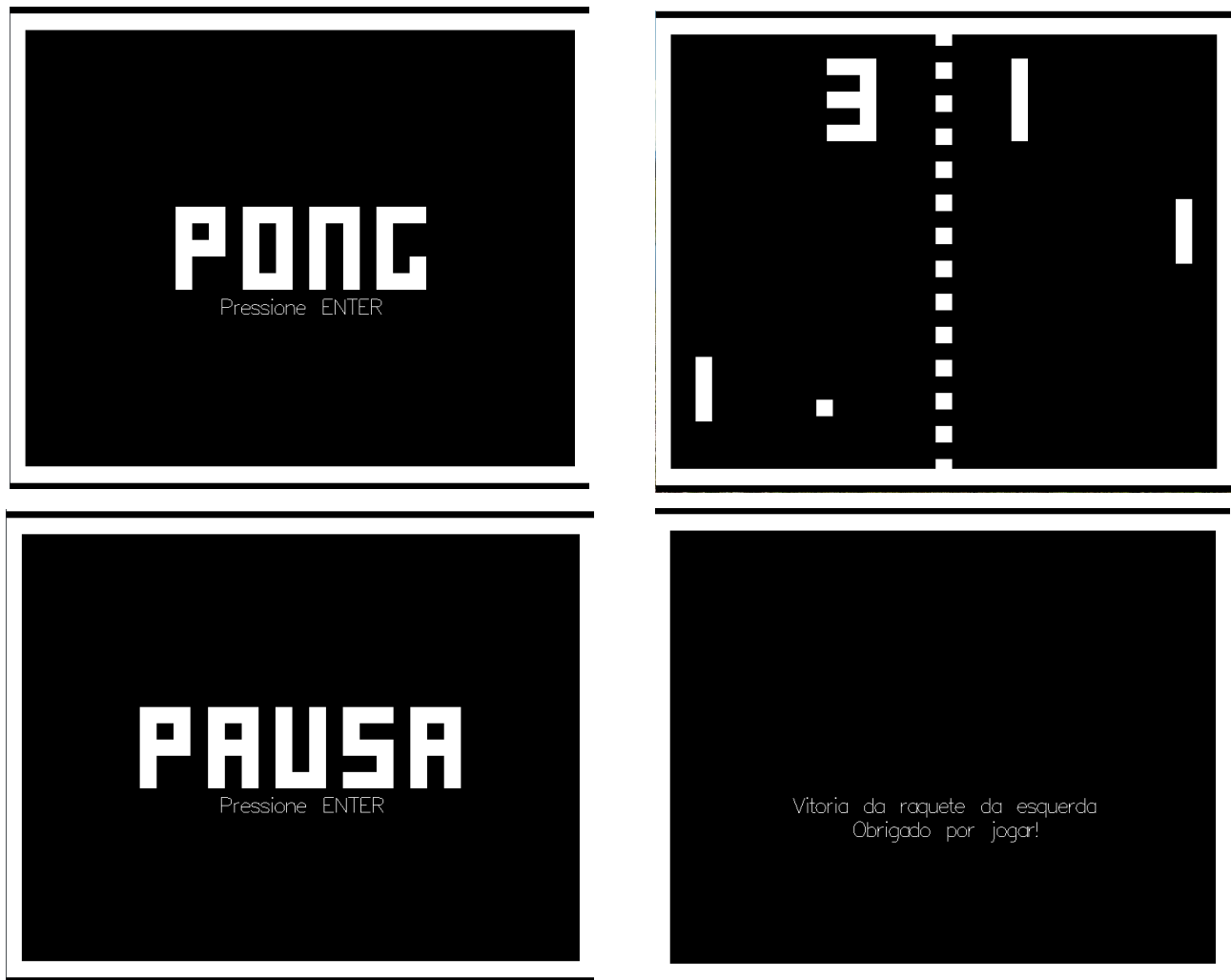


HASKELLPONG

Jogo PONG em linguagem funcional HASKELL



Descrição do Projeto

O projeto busca criar uma versão do jogo PONG, similar a sua versão para o console ATARI. Implementado totalmente através linguagem funcional Haskell e o uso da biblioteca Gloss, que permite a inserção de figuras e controle de objetos na tela. Existem algumas telas e funções extras além da versão original, como tela de título, tela de pause, e tela de encerramento informando qual foi a raquete vencedora.

Comandos e funções

Função	Comando
Subir player da direita	Up
Descer player da direita	Down
Subir player da esquerda	W
Subir player da esquerda	S
Pausar o jogo	P
Despausar o jogo	ENTER

Como executar

Para executar este jogo, é necessário que tenha instaladas em seu computador as ferramentas necessárias para controlar códigos em Haskell, GHC, Cabal e Stack, instaladas. Mais informações em: <https://www.haskell.org/platform/>

Com as ferramentas instaladas abra um terminal no local da pasta do jogo e insira os comandos:

```
stack run
```

Dificuldades

No desenvolvimento deste projeto, o uso da biblioteca gloss se mostrou um desafio, seguir seus parâmetros a fim de obter os resultados esperados, para movimentação e colisão dos objetos em tela. A implementação dos contadores de pontos inspirados no funcionamento de um display digital de 7 seguimentos também se mostrou mais complexa que o esperado, para que o mesmo pudesse criar os números usando 7 retângulos e simular os algarismos (0,1,2,3,4,5,6,7,8 e 9), para que posteriormente, estes números formados pudessem ser apresentados em tela quando o jogador pontuasse.

Link para o vídeo de apresentação do projeto e código: <https://youtu.be/-FyxumE2TjI>