Pong.

Разработать программу src/pong.c, представляющую из себя игру для двух игроков, схожую с игрой "Pong". Для отображения графики использовать только символьную (ASCII) графику (с выводом в терминал). Вам необходимо реализовать пошаговый вариант исключительно в рамках уже изученного материала и стандартной библиотеки.

**Управление**:

* A/Z и K/M для перемещения ракеток.
* Space bar про пропуска действия на очередном шаге игры.

**Графика:**

* Поле – прямоугольник 80 на 25 символов.
* Размер ракеток – 3 символа.
* Размер мяча – 1 символ.

**UI/UX:**

* После достижения одним из игроков счета в 21 очко, игра выводит поздравление победителя и завершается.

Для кругозора.

Pong, новаторская электронная игра, выпущенная в 1972 году американским производителем игр Atari, Inc. Одна из самых ранних видеоигр, Pong, стала невероятно популярной и помогла запустить индустрию видеоигр. Оригинальный понг состоял из двух платформ, которые игроки использовали для того, чтобы гонять маленький мяч взад и вперед по экрану.

Американский телевизионный инженер немецкого происхождения Ральф Баер заложил основу для Pong в 1958 году, когда предложил создавать простые видеоигры, в которые люди могли бы играть на своих домашних телевизорах. Magnavox Odyssey, известная как первая консольная система видеоигр, была выпущена в 1972 году и предлагала игру в настольный теннис или пинг-понг. Основатель Atari Нолан Бушнелл создал Pong, свою версию этой концепции, в виде аркадной игры. В то время небольшая компания Atari начала производство игр на старом катке для катания на роликах, и к 1972 году компания продала более 8000 игровых автоматов для игры в понг. В 1975 году Atari превратила Pong в системную консольную игру. Заключив эксклюзивную сделку с фирмой "Сирс, Роубак и Компания", Понг вскоре оказался в домах многих американских семей. Популярность Pong снизилась в 1980-х годах, когда видеоигры временно вышли из моды, но она уже заняла свое место в истории как самая популярная аркадная игра до того времени.

В 1974 году создатели Magnavox Odyssey подали в суд на Atari за кражу концепции для Pong. Magnavox выиграла судебный процесс в 1977 году, поддержав патент компании, но к тому времени Atari уже лицензировала патент за 700 000 долларов.