

```
# BIBLIOTECAS (1)
```

```
Com alteração:
```

```
using System;  
using System.Drawing;  
using System.Windows.Forms;
```

```
Sem alteração:
```

```
using Microsoft.VisualBasic.Devices;  
using System.Numerics;  
using static System.Formats.Asn1.AsnWriter;
```

```
!! O (Sem alteração) importa coisas que nem são usadas. !!
```

```
////////////////////////////////////
```

```
# VELOCIDADE DA BOLA (COM ALTERAÇÃO NAS VARIÁVEIS) (1)
```

```
Com alteração:
```

```
int ballXspeed = 9;  
int ballYspeed = 6;
```

```
Sem alteração:
```

```
int ballXspeed = 4;  
int ballYspeed = 4;  
int ballx = 5;  
int bally = 5;
```

```
!! O (Sem alteração) mistura duas variáveis diferentes para velocidade.  
!!
```

```
////////////////////////////////////
```

```
# VELOCIDADE DO JOGADOR E CPU (2)
```

```
Com alteração:
```

```
int playerSpeed = 8;  
int cpuSpeed = 5;
```

```
Sem alteração:
```

```
int playerSpeed = 8;  
int speed = 5;  
cpu.Top = ball.Top + 30;
```

```
!! No (Sem alteração) a CPU se move para cima e para baixo  
automaticamente até bater nas bordas. Quando o jogador atinge 5 pontos, a  
CPU passa a grudar na bola !!
```

////////////////////////////////////

SISTEMA DE PONTUAÇÃO (3)

Com alteração:

```
int playerScoreValue = 0;
int cpuScoreValue = 0;
ResetBall()
```

Sem alteração:

```
int score = 0;
int cpuPoint = 0;
ball.Left = 434
```

!! No (Sem alteração) a bola volta sempre para ball.Left = 434 (fixo) sem centralizar. !!

////////////////////////////////////

BOLA FALSA (4)

```
int fakeBallXspeed = 7;
int fakeBallYspeed = 4;
bool fakeBallActive = false;
```

////////////////////////////////////

MENU DE PAUSA (5)

Com alteração:

Tem pause menu com botões.

Sem alteração:

Não existe pause menu.

////////////////////////////////////

ACELERAÇÃO DA BOLA (6)

Com alteração:

A bola acelera cada vez que bate em uma raquete.

Sem alteração:

A velocidade da bola só muda quando alguém faz ponto:
ballx += 2; jogador marca
ballx -= 2; CPU marca

////////////////////////////////////

BOLA RICOCHETEANDO NO FUNDO DA CPU / PLAYER (7) (forms)

Com alteração:

A bola não bate infinitamente no fundo do bloco cpu / player.

Sem alteração:

A bola bate infinitamente no fundo do bloco, causando alteração na velocidade da bola impossibilitando de rebater.