

Form1 : Form

- ballXspeed : int
- ballYspeed : int
- playerSpeed : int
- cpuSpeed : int
- playerScoreValue : int
- cpuScoreValue : int
- goUp : bool
- goDown : bool
- fakeBallXspeed : int
- fakeBallYspeed : int
- fakeBallActive : bool
- pauseMenu : Panel
- btnContinue : Button
- btnRestart : Button
- btnExit : Button
- gameTimer : Timer
- player : PictureBox
- ball : PictureBox
- cpu : PictureBox
- playerScore : Label
- cpuLabel : Label
- fakeBall : PictureBox

- + Form1()
- + KeyIsDown(sender, e) : void
- + KeyIsUp(sender, e) : void
- + timer1_Tick(sender, e) : void
- + ResetBall() : void
- + ResetGame() : void
- SetupPauseMenu() : void