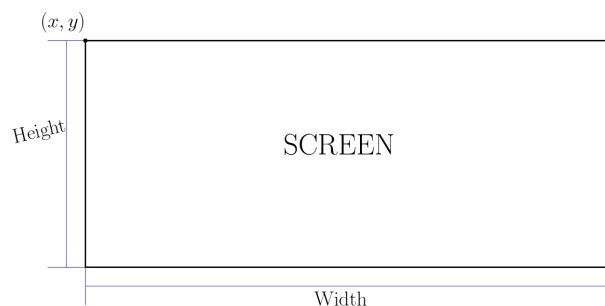


## Screen

Generación de la pantalla de juego una vez el segundo jugador se conecta al servidor se

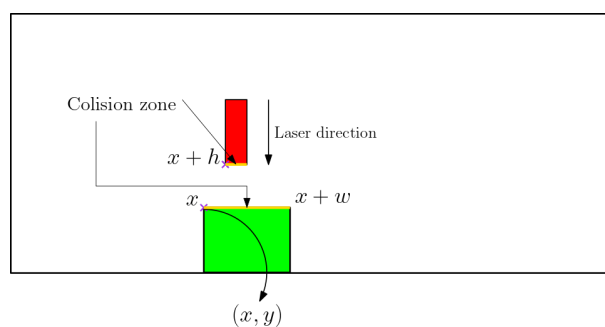


lanzará la pantalla de juego.

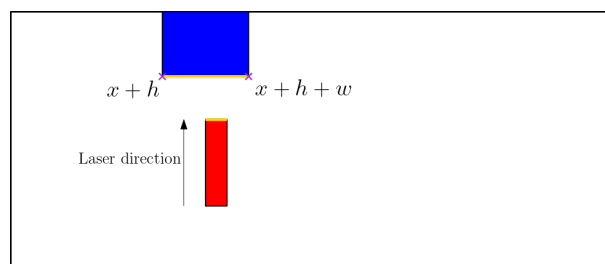
Las constantes `Height` y `Width` son las que se utilizan dentro del código<sup>1</sup> para poder alterar las dimensiones de las pantallas sin tocar la implementación.

## Collisions

### Jugador parte inferior



### Jugador parte superior



---

<sup>1</sup>Dentro del código se encuentran con todas sus letras en mayúscula.