



12/22/2023

Utiliza Python para la creación de juego Pong.



Josué Alexis Piedra Sánchez

Contenido

Introducción:	1
Objetivo del Programa:	1
Principales Funcionalidades:	1
Inicio del Juego:	1
Instrucciones:	1
Juego Principal (Pong):	1
Fin del Juego:	1
Reinicio del Juego:	2
Salida del Programa:	2

Introducción:

Hoy estoy emocionado de presentarles el objetivo y las principales funcionalidades de implementación del clásico juego Pong utilizando el poderoso lenguaje de programación Python. Nuestra meta con este proyecto ha sido proporcionar una experiencia de juego clásica y entretenida a través de una interfaz gráfica intuitiva.

Objetivo del Programa:

El objetivo del programa es implementar el juego clásico de Pong utilizando Python.

Proporciona una interfaz gráfica donde dos jugadores pueden controlar las paletas y competir para golpear una pelota, evitando que alcance su lado del campo.

El juego sigue las reglas básicas del Pong, con puntos otorgados cuando la pelota atraviesa el lado opuesto del campo.

Principales Funcionalidades:

Inicio del Juego:

- El programa comienza con una pantalla de inicio que muestra el nombre del juego Pong Game y dos botones Jugar e Instrucciones.
- El usuario puede seleccionar entre Jugar para iniciar el juego o Instrucciones para ver las instrucciones del juego.

Instrucciones:

Se proporciona una pantalla de instrucciones que detalla cómo jugar el juego, incluyendo el control de las paletas y el objetivo de ganar puntos.

Juego Principal (Pong):

- La pantalla del juego muestra dos paletas (jugador 1 y jugador 2) y una pelota en movimiento.
- Los jugadores pueden controlar las paletas usando las teclas de flecha (arriba y abajo para el jugador 1, y las teclas 'W' y 'S' para el jugador 2).
- La pelota rebota en las paredes y en las paletas, y los jugadores ganan puntos cuando la pelota cruza al lado opuesto.

Fin del Juego:

- El juego termina cuando un jugador alcanza 5 puntos.
- Se muestra una pantalla de victoria indicando qué jugador ha ganado.
- El usuario puede elegir entre "Jugar de Nuevo", "Volver a Inicio" o "Salir".

Reinicio del Juego:

- Después de anotar un punto, el juego se reinicia con las paletas en las posiciones iniciales y la pelota en el centro.
- La velocidad de la pelota y la puntuación se reinician.

Salida del Programa:

- En cualquier momento, el usuario puede cerrar la ventana del juego, lo que terminará la ejecución del programa.
- El código utiliza funciones para modularizar el código y facilitar la comprensión. Además, se han agregado comentarios para explicar cada sección y función del código. El juego tiene una estructura clara que facilita su mantenimiento y modificación.