**LIETOTĀJA ROKASGRĀMATA**

**Spēle "Pong"**

1. Atverot programmu parādās bumbiņa ekrāna vidu, sānos atsitēji.
2. Ekrāna kreisajā puse atrodas lietotāja atsitējs, labajā datora atsitējs.
3. Uzklikšķinot ar peles klikšķi uz ekrāna sākas spēle, bumbiņa sāk kustēties nenoteiktā virzienā.
4. Kustinot datorpeli uz augšu un uz leju, lietotājs kontrolē savu atsitēju.
5. Mērķis ir atsist bumbiņu ar atsitēju no lietotāja puses.
6. Ja bumbiņa netiek atsista un tā pieskarās lietotāja puses ekrāna malai, punktu iegūst dators.
7. Ar katru laiku bumbiņas ātrums palielinās.
8. Ja bumbiņa pieskarās datora puses ekrāna malai, punktu iegūsti lietotājs.
9. Spēle tiek spēlēta līdz to lietotājs aizver.