Documentación Arkanoid

Una vez que se da comienzo al juego la pelota empieza con una posición inicial debajo del paddlt, el contador empieza en 0, cada vez que rebota en el borde superior y cada vez que rebota en uno de los paddlt superiores aumenta la velocidad. Cuando la pelota pasa por debajo del paddtl inferior se reinicia el juego manteniendo el contador, una que pierde las 3 vidas se da por terminado el juego.

Cuando empieza el juego se le da al barra media toma una velocidad aleatoria de 5 a 9 de borde a borde y se le da la propiedad de rebotar , a barra superior toma una velocidad de 2 a 4.5 y se le da la propiedad de rebotar, la barra superior se habilita para mostrarse en la pantalla, se le da a la pelota un intervalo aleatorio entre 50 y 130, una velocidad aleatoria de entre 3 y 5, se le da un color de fondo a la pantalla (azul) y color a la pelota (fucsia).

A la barra media se le da una velocidad entre 5 y 9 y se le da la propiedad para que la pelota rebote en los bordes de la pantalla, a la barra superior se le da una velocidad de entre 2 y 4.5, mientras que el barra inferior se posiciona en el centro inferior de la pantalla y esta le da un fin al juego; cada vez que la pelota pasa debajo de la barra inferior se resta una vida (cuando se pierden las 3 vidas) se resetea el juego y se llama al game over.

Luego declaramos la velocidad de la pelota, el poder del juego y la selección de lista.

El game over tiene la funcionalidad de resetear el juego posicionando cada elemento en su respectivo lugar.

Se dictan los términos para la colisión (choque) de la pelota.