## Igrica ping pong, stolni hokej-testovi

1. Main Menu
   1. Rad tipke kreni – radi, vodi na odabir želim li igrati protiv bota ili 1 na jedan ili povratak na main menu
      1. Tipka 1v1 – radi
      2. Tipka 1 v bot - radi
      3. Tipka povratak – radi, vrati te na main menu
      4. Tipke u gornjem desnom kutu – rade
      5. Tipke za postignuće i opcije ne vode nikamo u svim kodovima osim u branchu inesgabric3-patch2, Završni kod.py
   2. Rad tipke upute – vodi na upute (možda bi bilo dobro napomenuti kako koji igrač servira)
   3. Rad tipke izađi – radi, izađe iz programa
   4. Tipke u desnom gornjem kutu (X, -) – rade
   5. Pozadina ne odgovara igrici koju radimo
2. Igrica 1v1
   1. Tipke za serviranje space kod jednog igrača, ctrl kod drugog – rade, igrač servira i počinje igra
   2. tipke w – gore, s - dolje, a - lijevo, d – desno kod jednog igrača i strelice◄ - lijevo,▼ – dolje, ▲- gore, ► - desno – rede, pokreću ikonicu igrača u tim smjerovima
   3. Ukoliko se tipke za gore i dolje ili lijevo i desno pritisnu – ikonica igrača se ne miče
   4. Ako se tipke za gore i lijevo ili gore i desno ili dolje i lijevo ili dolje i desno pritisnu ikonica igrača ide u koso (po dijagonali)
   5. Loptica se odbija od ikonice igrača, odbija se od „zidova“
   6. Ikonica igrača ne može izaći van ekrana, ne može preči u suparničko polje
   7. Igrač koji je servirao ne može servirati ponovno sve dok loptica ne izađe iz ekrana (netko osvoji poen)
   8. Tipka za izlaz (gornji desni kut X) – izađe iz programa
   9. Rezultati se broje kako treba, no nakon dolaska do 11 program se gasi
   10. igrači serviraju naizmjenice jedan pa drugi
   11. Točke koje predstavljaju igrače ne idu ispod linija terena
3. I v bot
   1. Tipka za izlaz (gornji desni kut X) – izađe iz programa
   2. Rezultati se broje kako treba, no nakon dolaska do 11 program se gasi
   3. Tipke za serviranje space kod bota, ctrl kod igrača – rade, igrač servira i počinje igra
   4. tipke w – gore, s - dolje, a - lijevo, d – desno kod igrača – rede, pokreću ikonicu igrača u tim smjerovima
   5. Ukoliko se tipke za gore i dolje ili lijevo i desno pritisnu – ikonica igrača se ne miče
   6. Ako se tipke za gore i lijevo ili gore i desno ili dolje i lijevo ili dolje i desno pritisnu ikonica igrača ide u koso (po dijagonali)
   7. Loptica se odbija od ikonice igrača, odbija se od „zidova“
   8. Ikonica igrača ne može izaći van ekrana, ne može preči u suparničko polje
   9. Igrač koji je servirao ne može servirati ponovno sve dok loptica ne izađe iz ekrana (netko osvoji poen)
   10. Za razliku od onog kada se igra 1v1 te igrači naizmjenično serviraju ovdje igrač kojim mi upravljamo servira dok ne dobijemo poen
   11. Točke koje predstavljaju igrače idu iznad linija terena

* File zvuk.py ne radi (josipov branch, zvuk.py)
  + Muzika se čuje u pozadini konstantno
  + Postoji sound effect koji se čuje kad netko od igrača udari lopticu
* Dogovor s klijentom 🡪 može biti kao stolni hokej (nema golove?)