## Igrica ping pong -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
   2. Rad tipke upute – vodi na upute (možda bi bilo dobro napomenuti kako koji igrač servira)
   3. Rad tipke opcije – ne vodi nigdje, korisnik ne može kliknuti na nju
   4. Rad tipke postignuća - ne vodi nigdje, korisnik ne može kliknuti na nju
   5. Rad tipke izađi – radi, izađe iz programa
   6. Tipke u desnom gornjem kutu (X, -) – rade
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) – ne izlazi iz programa, vodi natrag na odabir želimo li igrat 1v1 ili 1 v bot ili povratak
   9. Rezultati se broje kako treba, no nakon dolaska do 11 program se gasi
   10. Kada krene igra (jedan igrač odservira) i igrač koji nije tad servirao pritisne svoju tipku za seriviranje (ctrl ili space) loptica će se ponovno pokrenuti od tog drugog igrača koji nije trebao servirati. Nakon što se to dogodi može onaj prvi igrač ponovno pritisnuti tipku za serviranje pa će se loptica vratit ponovno kao da je on servirao
   11. Točke koje predstavljaju igrače idu ispod bijelih linija
3. I v bot
   1. Tipka za izlaz (gornji desni kut X) – ne izlazi iz programa, vodi natrag na odabir želimo li igrat 1v1 ili 1 v bot ili povratak
   2. Dok ne odserviramo ili ne pritisnemo tipku da bot servira točka kojom kao upravlja bot se „trese“
   3. Rezultati se broje kako treba, no nakon dolaska do 11 program se gasi
   4. Tipke za serviranje space kod bota, ctrl kod igrača – rade, igrač servira i počinje igra
   5. tipke w – gore, s - dolje, a - lijevo, d – desno kod igrača – rede, pokreću ikonicu igrača u tim smjerovima
   6. Ukoliko se tipke za gore i dolje ili lijevo i desno pritisnu – ikonica igrača se ne miče
   7. 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)
   8. Loptica se odbija od ikonice igrača, odbija se od „zidova“
   9. Ikonica igrača ne može izaći van ekrana, ne može preči u suparničko polje
   10. Igrač koji je servirao ne može servirati ponovno sve dok loptica ne izađe iz ekrana (netko osvoji poen)
   11. Kada krene igra (jedan igrač odservira, nebitno jel bot ili igrač) i ukoliko igrač koji nije tad servirao pritisne svoju tipku za seriviranje (ctrl ili space) loptica će se ponovno pokrenuti od tog drugog igrača koji nije trebao servirati. Nakon što se to dogodi može onaj prvi igrač ponovno pritisnuti tipku za serviranje pa će se loptica vratit ponovno kao da je on servirao i tako se može raditi koliko god se želi
   12. Točke koje predstavljaju igrače idu ispod bijelih linija

* Nema sound efekata