**Funcionalidad básica software Pong:**

**Jugabilidad Principal:**

* **Dos jugadores:** El juego involucra a dos jugadores, cada uno controlando una paleta vertical (pictureBox1 y pictureBox2) en lados opuestos de la pantalla.
* **Pelota:** Una pelota (pictureBox3) se mueve por la pantalla, rebotando en los bordes superior e inferior y en las paletas de los jugadores.
* **Objetivo:** Cada jugador intenta golpear la pelota con su paleta para evitar que llegue al borde de su lado de la pantalla. Si la pelota pasa una paleta, el otro jugador anota un punto.
* **Controles:**
  + Jugador 1: Utiliza las teclas 'W' y 'S' para mover su paleta hacia arriba y hacia abajo.
  + Jugador 2: Utiliza las teclas de flecha 'Arriba' y 'Abajo' para controlar su paleta.

**Cómo Funciona el Código:**

1. **Inicialización:**
   * **Temporizador:** Se crea un temporizador (timer) que dispara eventos cada 20 milisegundos. Este temporizador es responsable de mover la pelota y actualizar la pantalla.
   * **Eventos de Teclado:** El formulario captura eventos de teclado (KeyDown y KeyUp) para registrar qué teclas están presionadas y mover las paletas en consecuencia.
2. **Movimiento de las Paletas:**
   * La función MovePictureBoxes verifica qué teclas están presionadas y mueve las paletas correspondientes hacia arriba o hacia abajo, siempre y cuando no salgan de los límites de la pantalla.
3. **Movimiento de la Pelota:**
   * **Función MoveBall:**
     + La pelota se mueve en cada tic del temporizador, sumando ballSpeedX a su posición horizontal y ballSpeedY a su posición vertical.
     + **Colisiones:**
       - **Bordes:** Si la pelota toca los bordes superior o inferior, ballSpeedY se invierte para que rebote.
       - **Paletas:** Si la pelota colisiona con una paleta, ballSpeedX se invierte para que rebote en la dirección opuesta.
       - **Puntos:** Si la pelota pasa una paleta, se actualiza el puntaje del jugador correspondiente y la pelota se reinicia en el centro.
4. **Colisiones:**
   * La función IsColliding verifica si dos controles (en este caso, la pelota y una paleta) se están superponiendo, lo que indica una colisión.

Gráfico de rectángulos

Descripción generada automáticamente

Gráfico de rectángulos

Descripción generada automáticamente

Para agregar simplemente que se podría mejorar las imágenes del juego o sprites del juego para que sea más atractivo.