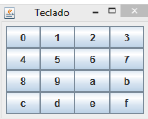
**Primeira parte do projecto (pág.5):**

* Rotinas de ecrã (desenhar/apagar pixéis, desenhar/apagar tenista/robô);
* Teclado;
* Tenista (desenho do boneco e raquete).

**Teclado:**



São necessários os seguintes comandos:

* Movimentar nas 8 direções (cima, baixo, esquerda, direita e direções a 45º):

Usar o 0, 1, 2, 4, 6, 8, 9, a, c, d, e.

* Começar ou recomeçar o jogo:

Usar o 5.

* Terminar o jogo:

Usar o f.

A funcionalidade de cada tecla é executada quando a tecla é premida mas só depois de ser largada é que funciona novamente.

**Pixel Screen:**

Ecrã de 32 x 32 pixels.

Quando termina o jogo mostrar: GAME OVER (ou qualquer coisa engraçada).

**Display (contador):**

O valor do contador das bolas deve ser mantido, mesmo quando um jogo termina, só é colocado a zero quando um jogo for iniciado.