

# ESBÒS PRESENTACIÓ

## PROJECTE SAD: PONG

- Per què Python?
- Presentació Pygame i per què hem utilitzat aquesta llibreria.
- Explicar el funcionament i la visualització de les diferents pantalles.
  - Anar mostrant codi
- Demostració del joc
- Problemes que ens hem trobat:
  - Sense la llibreria pygame les col·lisions eren més complexes de realitzar.
  - Utilitzar la pilota com un sprite. No realitzat perquè al ser una imatge tant petita teniem problemes de visualització.
  - Introduir dades per la mateixa pantalla.
  - Optimització codi