

PROYECTO SAD: PONG PYGAME

Pol Fernández
Alexis Navarro

ÍNDEX

- ❖ Per què Python?
- ❖ Pygame i per què aquesta llibreria
- ❖ Visualització de les diferents pantalles
- ❖ Codi
- ❖ Demostració del joc
- ❖ Problemes que ens hem trobat
 - Col·lisions i dinàmica més complexes sense Pygame
 - Sprites: pilota
 - Introducció de dades des de la mateixa pantalla
 - Optimització codi
- ❖ Conclusions



FUNCIONAMENT I VISUALITZACIÓ DE LES DIFERENTS PANTALLES

En les següents diapositives seràn presentades les diferents pantalles que ens anirem trobant en el desenvolupament del joc.

- Pantalla d'introducció de dades pel terminal
- Introducció al joc
- Pantalla del tauler de joc 'Pong'
- Pantalla Game Over

INTRODUCCIÓ DE DADES

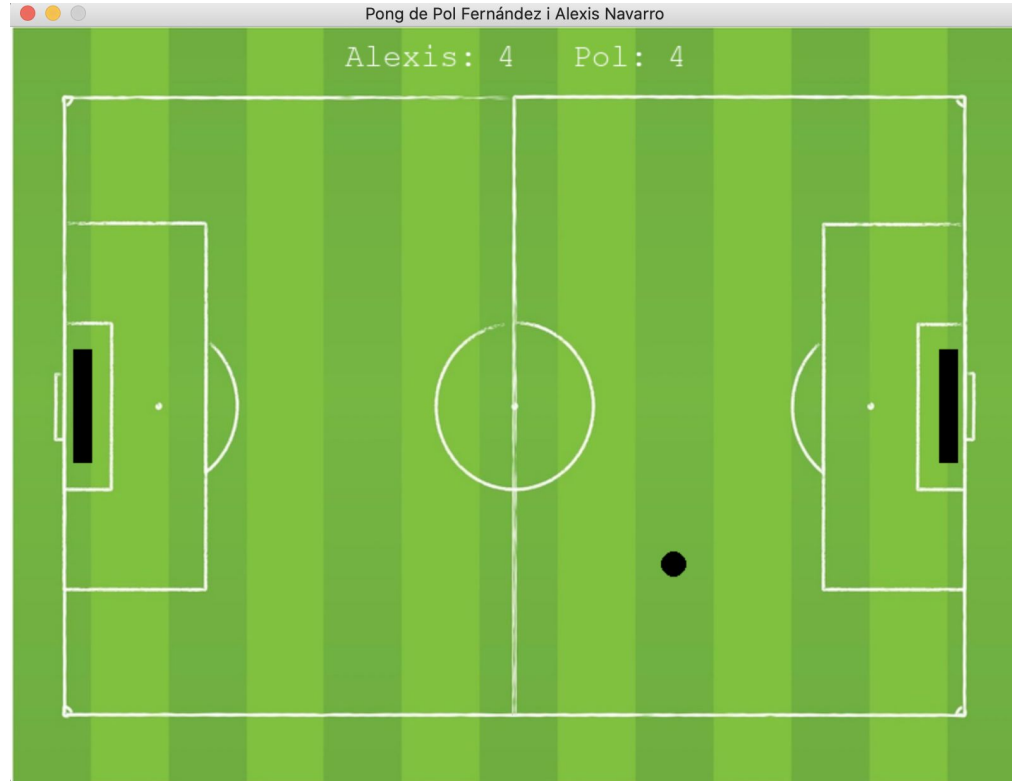
```
pygame 2.0.0 (SDL 2.0.12, python 3.9.0)  
Hello from the pygame community. https://www.pygame.org/contribute.html  
Nom del jugador 1: Alexis  
  
Loading...  
Nom del jugador 2: Pol  
  
Loading...  
  
A divertir-se!
```



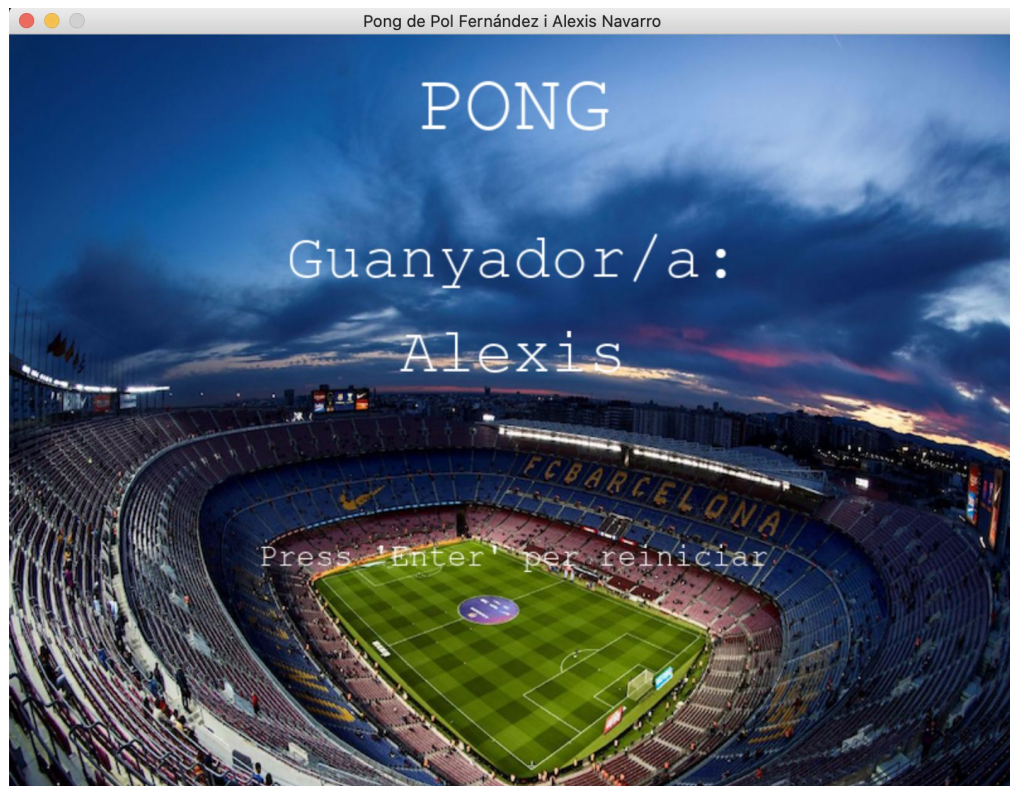
INTRODUCCIÓ AL JOC



TAULER DE JOC



GAME OVER



CODI

DEMOSTRACIÓ DEL JOC

PROBLEMES QUE ENS HEM TROBAT

CONCLUSIONS