**Projeto A3 – UC Computação Gráfica e Realidade Virtual.**

* *Nome dos Alunos Envolvidos:*
* Arthur Korkiskis Felismino. Ra: 125111351312.
* Gustavo Carreiro. Ra: 125111352297.
* Paulo Gustavo Sousa Brito. Ra: 125111378562.
* *Professor Responsável:*
* Fernando Ryoji Kakugawa.

**Descrição do jogo e regras.**

* Regras de execução.

1. O jogo se inicia com 5 vidas.
2. O jogo possui 2 fases.
3. Para iniciar o jogo PONG, pressione a tecla ESPAÇO.
4. Para pausar o jogo, pressione a tecla ESPAÇO.
5. Para reiniciar o jogo, pressione a tecla ESPAÇO.
6. Para movimentar a barra inferior, poderá pressionar duas teclas:

* (→) para movimentar a barra para a direita.
* (←) para movimentar a barra para a esquerda.

5. Para fechar o jogo, pressione a tecla ESC.

6. Para mudar a cor da bolinha, cor de fundo e cor das bordas, pressione a tecla “c”.

7. Se o jogador estiver no menu de pausa, e quiser voltar ao menu principal, pressione a tecla “m”.

8. Quando o jogador atingir 200 pontos, o jogo irá mudar para a Fase 2, aumentando a dificuldade.

* Descrição do jogo PONG.
* Após pressionar a tecla ESPAÇO para iniciar o jogo, a bolinha se movimentará para cima, batendo nas bordas laterais e superior, e posteriormente sendo direcionada para baixo, onde o Jogador, utilizando a barra inferior, movimentando-a para a esquerda ou para a direita, rebata a bolinha para cima novamente e assim continuar o jogo.
* Se o Jogador quiser deixar o fundo e a bolinha mais interativa, poderá pressionar a tecla “c”, onde tanto a bolinha como o fundo mudarão de cor.
* A cada rebatida da bolinha que o jogador conseguir com a barra inferior, o mesmo ganhará 50 pontos. Isso acontecerá tanto na Fase 1 como na Fase 2.
* Se o Jogador quiser, por algum motivo, pausar o jogo, poderá pressionar a tecla ESPAÇO. Para retornar ao jogo, deverá pressionar a tecla ESPAÇO novamente.
* Após o jogador atingir 200 pontos, o jogo mudará para a Fase 2, onde aparecerá um obstáculo, no caso uma esfera. Quando a bolinha encostar no obstáculo, sua direção mudará, dificultando-o a conseguir rebater a bolinha.
* A bolinha aumentará a velocidade a cada momento que encostar nas bordas e no obstáculo.
* Caso o Jogador esteja no menu de pausa e não queira continuar o jogo, e sim voltar para o menu principal, basta pressionar a tecla “m”.
* Quando o Jogador perder as 5 vidas, o jogo se encerrará, e irá para a tela de “Game Over”. Nesta tela, além de mostrar que o jogo encerrou, também irá mostrar o “Novo Record” obtido pelo Jogador. Caso queira reiniciar o jogo, basta pressionar a tecla ESPAÇO.
* Caso o jogador não queira mais jogar, basta pressionar a tecla ESC para que possa fechar o PONG.