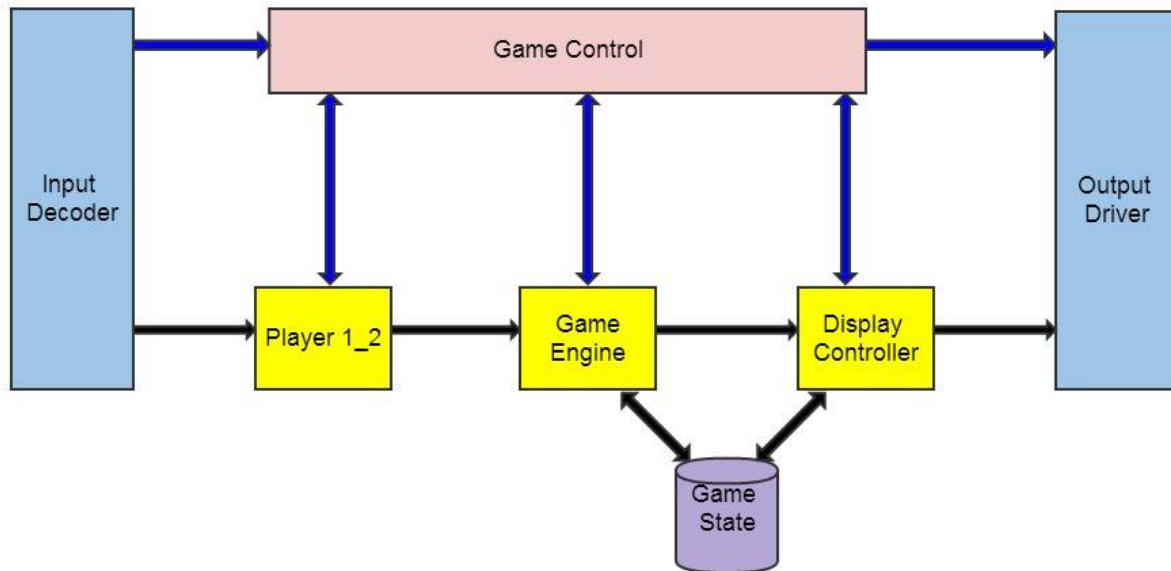
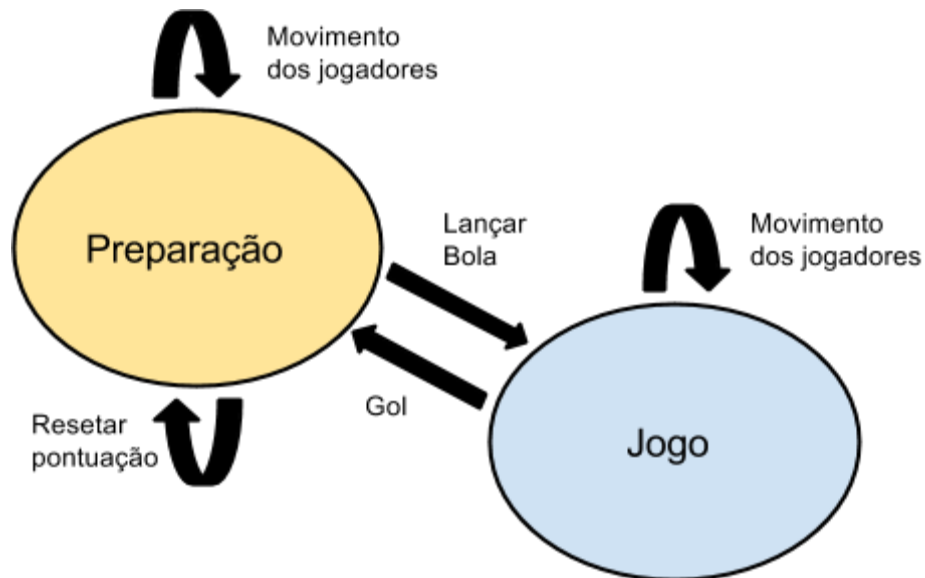


Projeto Pong:

Diagrama de blocos



Representação do Game Control



Módulos	Função	Entradas	Saídas
Input Decoder	Tratar Entradas	(Jogadores)	Keyboard(<i>W,S, UP, DOWN, Space,</i>) SW[0]
Players1_2	Converter entradas nos códigos	Keyboard(<i>W,S, UP, DOWN</i>)	J1[2..0], J2[2..0]
GameEngine	Receber Input, Atualizar os dados/score, Gerências os <i>frames</i>	J1[2..0], J2[2..0] Keyboard(<i>Space</i>) SW[0]	Posição dos jogadores e da bola, pontuação.
Display Controller	Receber resultados e gerar as representações	Posição dos jogadores e da bola, pontuação.	Representações para monitor.
Output Drive	Recebe sinal e exibe na tela	Representações (jogadores, bola, pontuação)	Desenhos na tela
Game Control	Controlar sequência de estados	LançarBola, Gol	Preparação, Jogo