

1. แนวคิดเกม

เป็นเกมกันลูกบอลไม่ให้ตกลงพื้น โดยจะมีแผ่นกั้นไว้ให้เลื่อน ถ้าลูกบอลชนแผ่นเลื่อนก็จะกระเด็นขึ้นไปด้านบน ถ้าลูกบอลตกไปที่พื้นจะเสีย 1 ชีวิต เกมจะมีให้ 3 ชีวิต ถ้าเสียชีวิตครบ 3 ก็จะตายแล้วจบเกม ถ้าคะแนนถึง 1000 คะแนน จะชนะเกม

2. อธิบายฟังก์ชัน

ฟังก์ชัน `printbar()` เป็นฟังก์ชันแสดงผลหน้าจอ

ฟังก์ชัน `starto()` เป็นฟังก์ชันแสดงผลหน้าจอตอนเริ่มเกม

ฟังก์ชัน `gameover()` เป็นฟังก์ชันแสดงผลตอนจบเกม

ฟังก์ชัน `victory()` เป็นฟังก์ชันแสดงผลตอนชนะเกม

ฟังก์ชัน `printlife()` เป็นฟังก์ชันแสดงผลชีวิต

ฟังก์ชัน `printscore()` เป็นฟังก์ชันแสดงคะแนน

ฟังก์ชัน `bar()` เป็นฟังก์ชันการเคลื่อนที่ของแผ่นเลื่อน

ฟังก์ชัน `printball()` เป็นฟังก์ชันแสดงผลลูกบอล

ฟังก์ชัน `eraseball()` เป็นฟังก์ชันลบการแสดงผลลูกบอล

ฟังก์ชัน `ball()` เป็นฟังก์ชันการเคลื่อนที่ของลูกบอล

ฟังก์ชัน `loop()` เป็นฟังก์ชันลูป ควบคุมความเร็วในการเคลื่อนแผ่นเลื่อน

