

# Spelprojekt - Unfair Pong

Ett simpelt pong spel. En svart spelplan med två rektanglar som rör sig längst höger respektive vänster sida beroende på spelarnas input. En boll rör sig fram och tillbaka över spelplanen som antingen kan studsas mot de spelarstyrda rektanglarna eller studsas mot kanten av spelplanen bakom rektanglarna. Studsar bollen i kanten av spelplanen får spelaren på den motsatta sidan ett poäng. När bollen studsar mot antingen kanten eller någon av rektanglarna så studsar bollen i en oförutsägbar riktning och hastighet.

## Systembeskrivning

### Class: pong

- `pong()`

Sätter upp parametrar för spelfönstret.

- `main(String args[])`

Skapar spelet, spelarna och bollen och startar dem.

- `paint(Graphics g)`

Sätter upp variabler för att rita ut objekt.

- `draw(Graphics g)`

Ritar ut poängen åt spelarna.

### Class: AL

- `keyPressed(KeyEvent e)`

Söker efter spelarnas tangenttryck.

- `keyReleased(KeyEvent e)`

Söker efter spelarnas tangentsläpp.

### Class: boll

- `boll(int x, int y)`

Ritar ut bollen och skickar iväg den i en riktning.

- `setXDirection(int xdir)`

Sätter xDirection till samma som xdir.

- `setYDirection(int ydir)`

Sätter yDirection till samma som ydir.

- `draw(Graphics g)`

Ritar bollen vit.

- `collision()`

Sänder iväg bollen i en viss riktning efter att den kolliderat med en spelare

- move()

Bollens rörelser baserat på vad och vart den studsar. Den räknar även poäng om bollen studsar i de vertikala ändarna.

- run()

Bollens första hastighet.

## Class: player

- player(int x, int y, int id)

Sätter upp dimensionerna för spelarna.

- keyPressed(KeyEvent e)

Anger vilka knappar som styr spelarna och vad som händer när de trycks ner.

- keyReleased(KeyEvent e)

Anger vad som händer när knapparna som tryckts ner släpps upp igen.

- setYDirection(int ydir)

Sätter yDirection till samma som ydir. Det finns ingen setXDirection här eftersom att spelarna endast kan röra sig efter Y axeln.

- move()

Rörelsen för spelarna. De blir stoppade om de rör sig för långt åt vardera ända av Y axeln så att de inte kan lämna spelplanen.

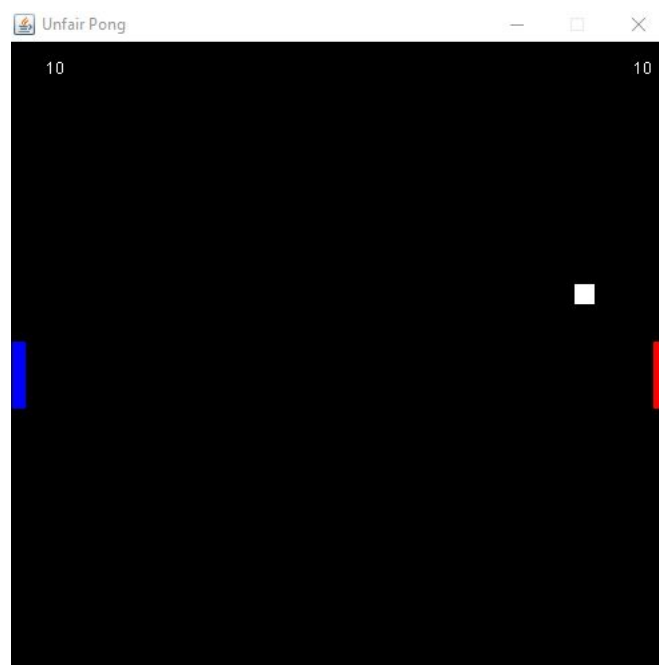
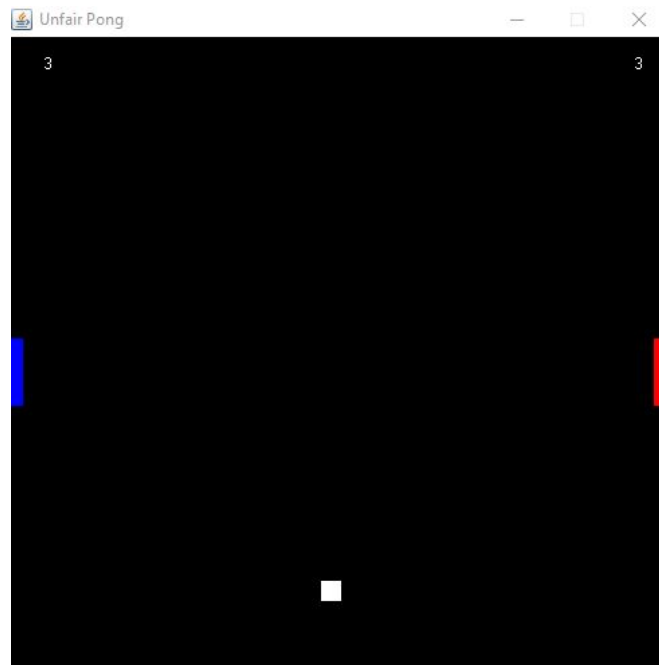
- draw(Graphics g)

Fyller ut spelarna med färg.

- run()

Hastigheten av spelarna.

# Bilder av spelet



# Klassdiagram

