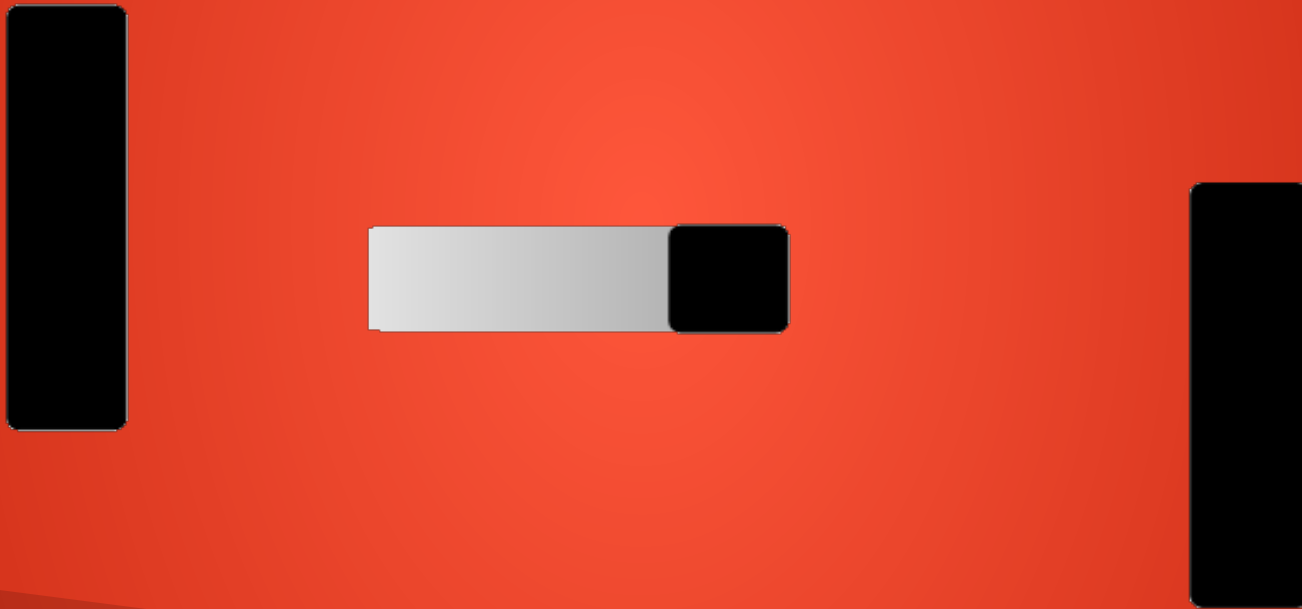


PONG!

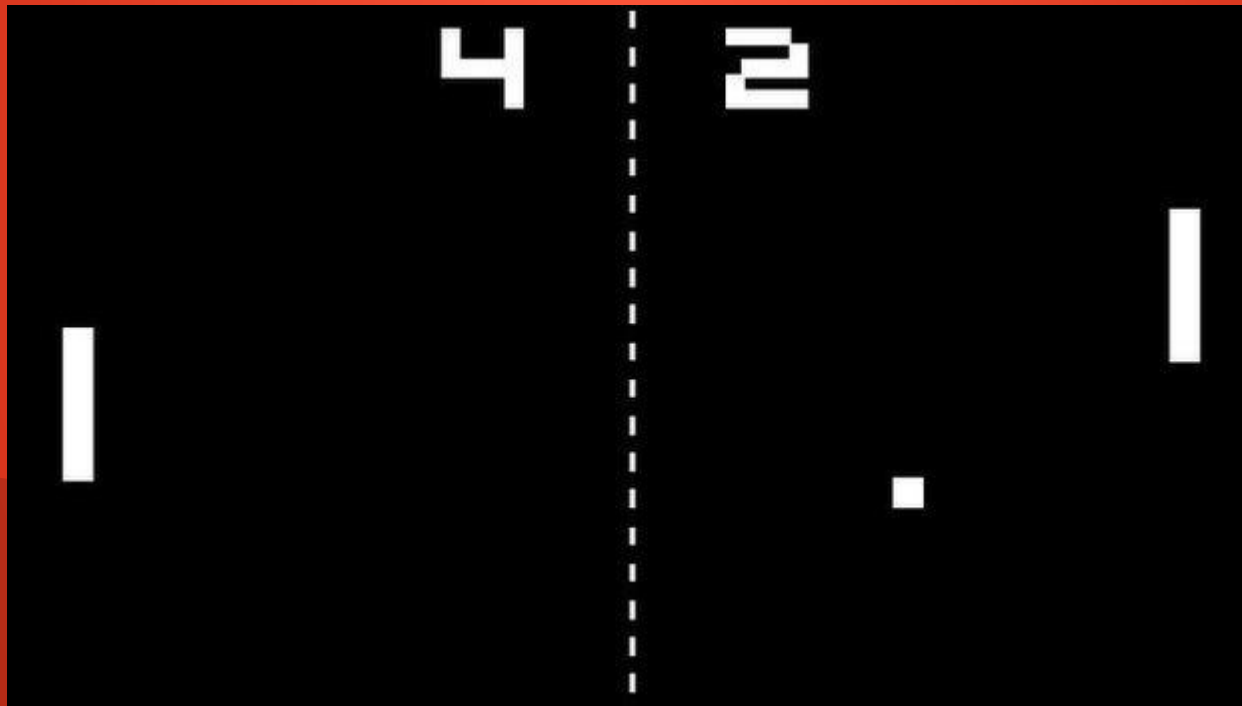


Alberto Gómez García
2º DAM

Introducción

Se ha desarrollado el juego Pong usando Java como lenguaje de programación.

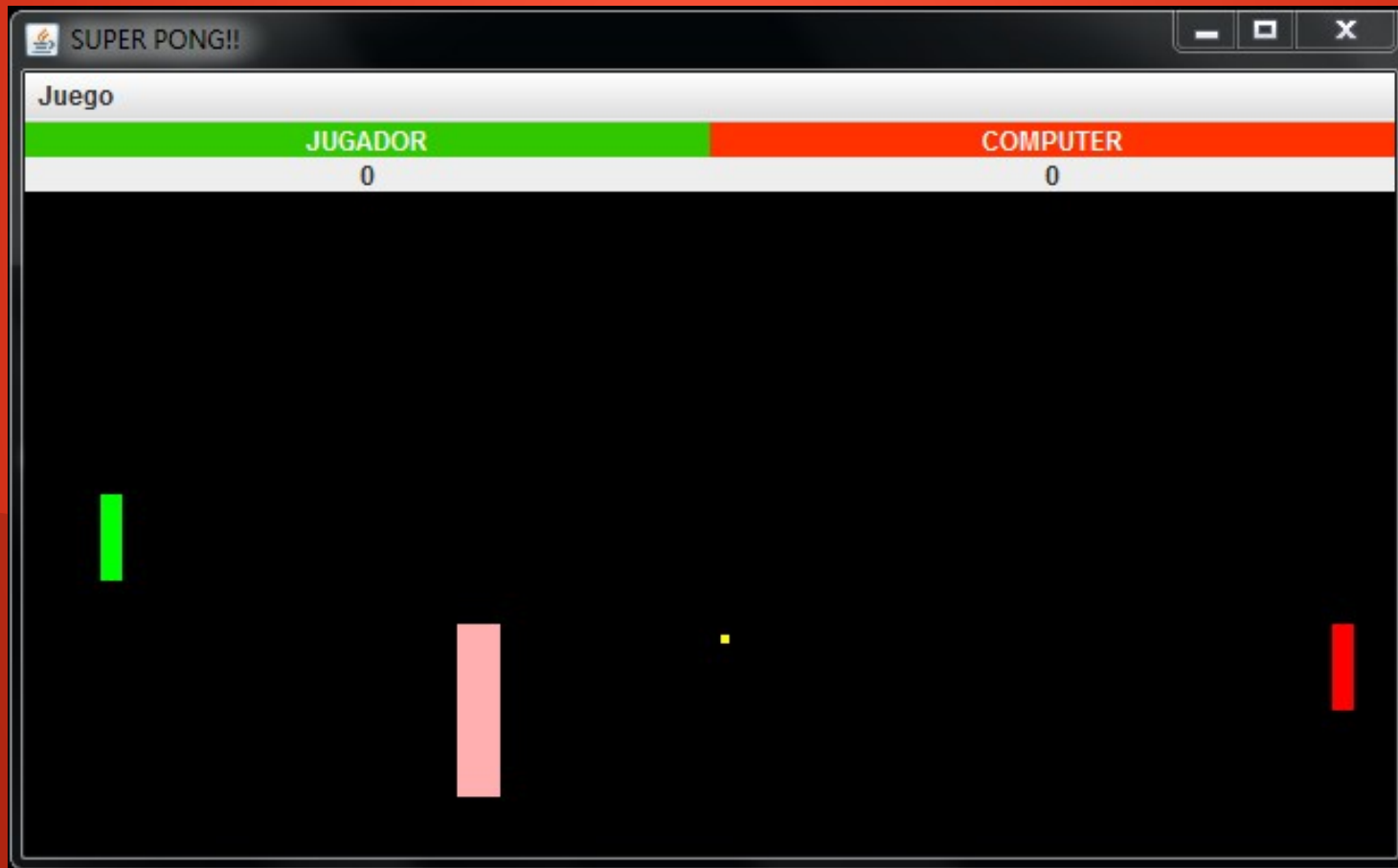
El juego Pong consiste en intentar anotar puntos, cosa que se consigue cuando el oponente no consigue detener la bola, y está impacta contra la pared. Gana el jugador que más puntos anota.



Interfaz gráfica

Se ha pretendido mantener la estética retro del juego, sin complicar demasiado la interfaz gráfica.

El Frame está formado por una barra de menú, cuatro etiquetas a modo de marcador y por último el tablero de juego.

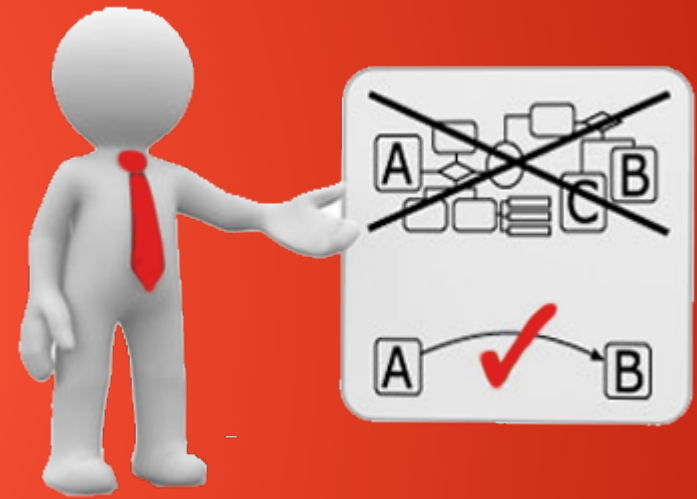


Lógica del juego

Organización

Se ha dividido el código en las siguientes clases:

- Jugador
- Computer
- Bola
- Obstaculos
- Partida
- Pong



Objetivos

- Asegurar la modularidad con una buena organización del código
- Limitar todo lo posible la visibilidad de atributos, variables y métodos
- Utilizar la POO, intentado evitar las variables estáticas

Ejecución del código



Posibles mejoras

- Hacer que la posición inicial de la bola y la posición de los obstáculos sea aleatoria, dentro de unos límites.
- Introducir más obstáculos, con diferentes formas y tamaños.
- Mejorar la inteligencia artificial del oponente virtual.
- Introducir varios niveles de dificultad.



¡GRACIAS!