



JOGO DO PONG

Alunos:

Turma: DS

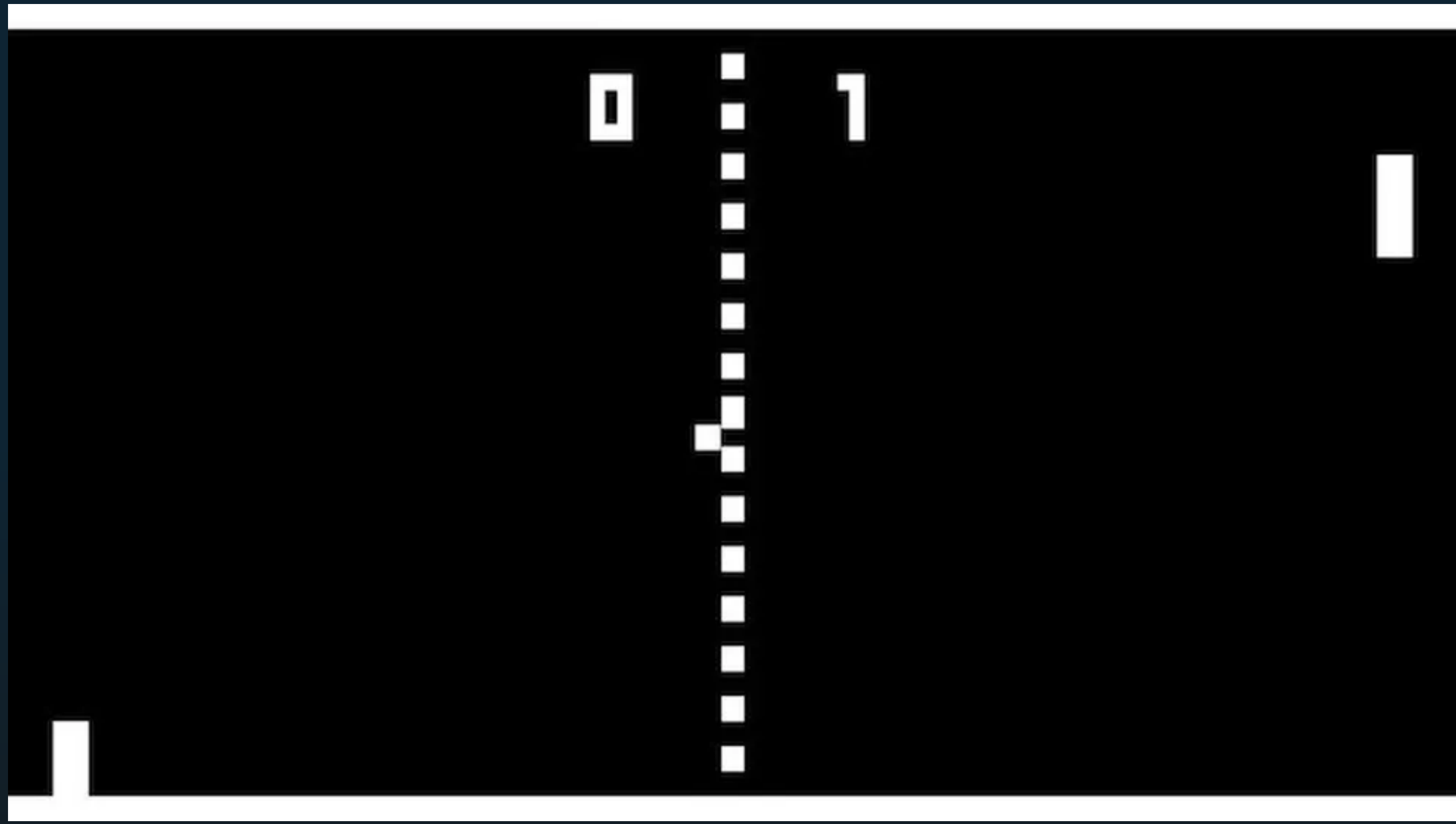
Ana Lívia Silva Paiva



SURGIMENTO DO JOGO DO PONG

- Jogo do pong surgiu há aproximadamente 50 anos, nos Estados Unidos;
- Foi o primeiro videogame lucrativo da história;
- Ele foi criado por Allan Alcorn, um engenheiro e cientista da computação, que não tinha experimentar com jogos eletrônicos;
- Nolan Bushnell, fundador do Atari, fez algumas modificações no jogo para ficar mais acessível.

VISUAL DO PONG



VISUAL DO PONG



MODO DE JOGAR:

- Objetivo central: não deixar a bolinha cair;
- Jogo de dupla;
- Contendo duas barras laterais que se mexem ao pressionar teclas já pré definidas, ou usando joystick como antes, e uma bolinha;
- Com as barras laterais, os jogadores tentam fazer com que a bolinha não saia para fora do quadro do jogo;
- O jogador que fizer até 10 pontos, ganha.

FONTES:

- História do pong:

<https://br.financas.yahoo.com/noticias/ha-50-anos-nasceu-pong-jogo-que-originou-a-industria-dos-games-212536480.html>

- História do pong e imagens:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.ghml>

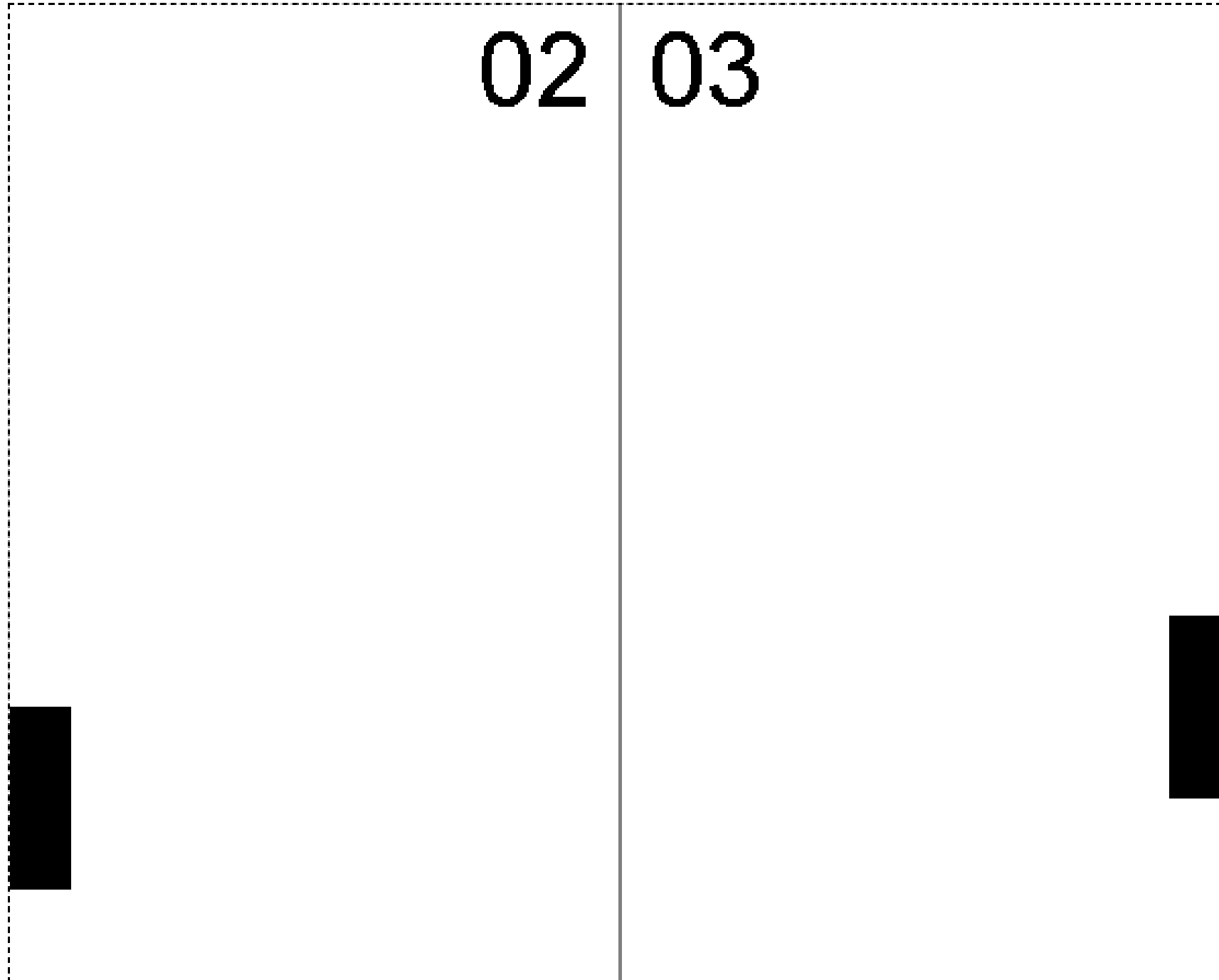
- História do pong:

[https://canaltech.com.br/games/lembra-do-jogo-pong-conheca-a-historia-e-curiosidades-deste-classico-do-atari-203088/.](https://canaltech.com.br/games/lembra-do-jogo-pong-conheca-a-historia-e-curiosidades-deste-classico-do-atari-203088/)

CÓDIGO FONTE

Jogo Pong

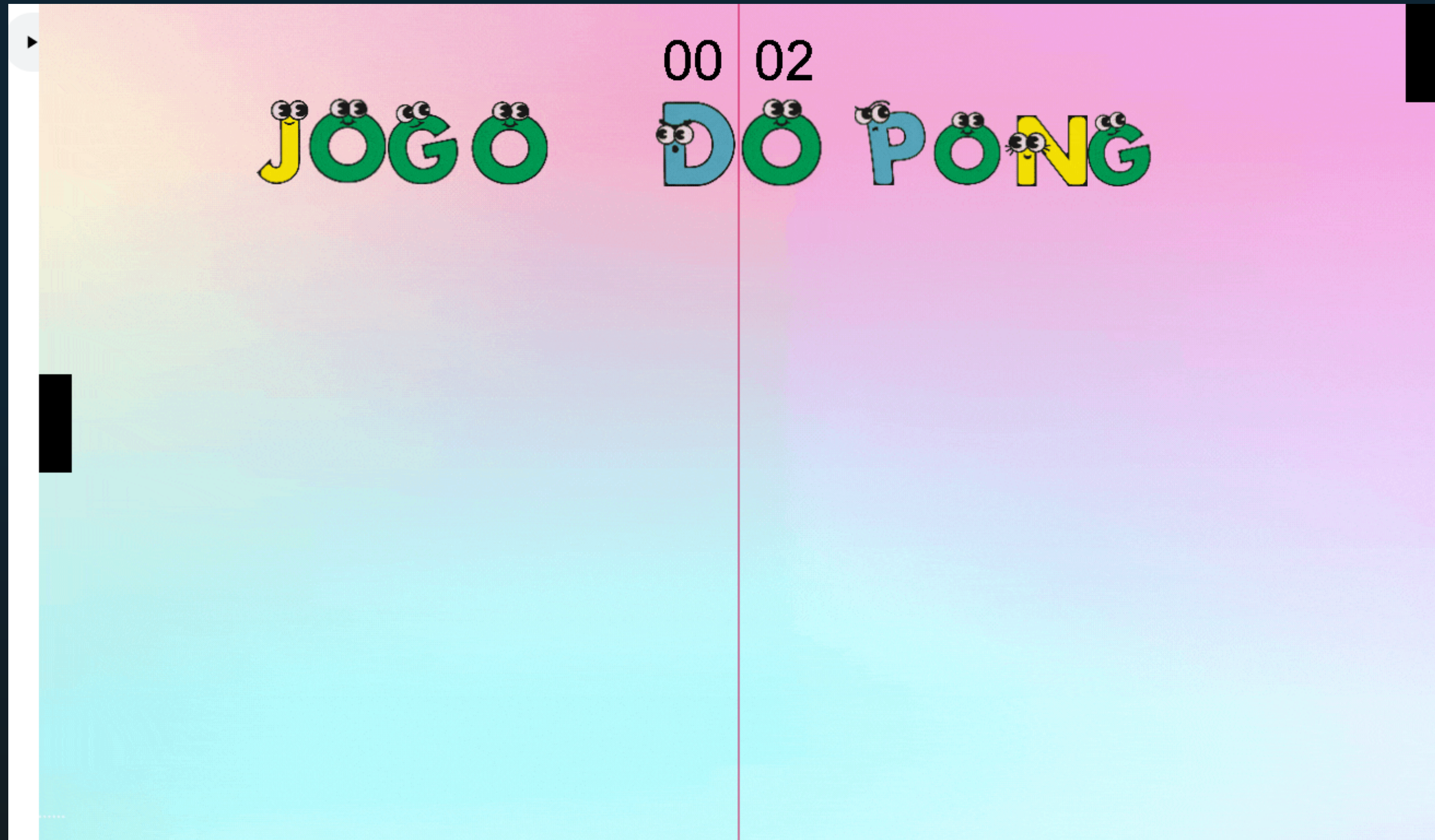
02 03



ESPECIFICIDADES CÓDIGO FONTE

- Descentralizado;
- Jogador X Máquina;
- Sem aviso sobre quem ganhou;
- Estética pobre.

CÓDIGO ALTERADO



CÓDIGO FONTE X CÓDIGO ALTERADO

- Centralização;
- Jogador X Jogador;
- Aviso de ganhador;
- GIF;
- Música.

CÓDIGO ALTERADO

HTML

<> index.html >  html

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <meta charset="utf-8" />
4
5  <audio preload="auto" autoplay controls loop>
6  <source src="musica.mp3" type="audio/mpeg">
7  </audio>
8
9  <div class="container">
10 <canvas id="canvas" width="1280" height="768">
11 Navegador não suportado :c
12 </canvas>
13 </div>
14
15 <script src="jquery.js"></script>
16 <link rel="stylesheet" href="stylePong.css">
17 <script src="script.js"></script>
```

CÓDIGO ALTERADO

```
//Mantém a tecla como "falso" para não realizar ação
document.addEventListener('keyup', keyUp1, false);
document.addEventListener('keydown', keyDown1, false);
document.addEventListener('keyup', keyDown2, false);
document.addEventListener('keydown', keyUp2, false);
```

```
//Verificação - Pressionando as teclas (Consulte as keys) W e S
```

```
function keyUp2(e) {
  if (e.keyCode == 83) {
    teclaCimaPressionada2 = false;
  } else if (e.keyCode == 87) {
    teclaBaixoPressionada2 = false;
  }
}
```

```
function keyDown2(e) {
  if (e.keyCode == 83) {
    teclaCimaPressionada2 = true;
  } else if (e.keyCode == 87) {
    teclaBaixoPressionada2 = true;
  }
}
```

JS

CÓDIGO ALTERADO

JS

```
/****** JOGADOR2 *****/  
if (teclaCimaPressionada2 != teclaBaixoPressionada2) { // se o usuário pressionar para cima  
  if (teclaCimaPressionada2) { // se for para cima pressionado  
    if (oponentePosY > 0) { // se a bola não sair da tela  
      oponentePosY -= velocidadeOponente; // muda posição do jogador  
    }  
  }  
  else { // se for para baixo  
    if (oponentePosY < (canvas.height - barraHeight)) { // se a bola não saiu da tela  
      oponentePosY += velocidadeOponente; // muda posição  
    }  
  }  
}
```

```
context.font = "38pt Arial"; // tamanho e fonte  
context.fillStyle = "#000000"; //seleciona a cor  
context.fillText(pontosA + " " + pontosB, (canvas.
```

CÓDIGO ALTERADO

JS

```

/***** PLACAR *****/
var pontosA = pontosJogador; // variáveis temporárias para alterar pontuação
var pontosB = pontosOponente;

if (pontosA < 10) { // coloca zero a esquerda se for menor que 10 a pontuação
    pontosA = "0" + pontosA;
}

if (pontosB < 10) { // coloca zero a esquerda se for menor que 10 a pontuação
    pontosB = "0" + pontosB;
}

if(pontosA==10){
    alert("JOGADOR A VENCEU! ")
    pontosJogador=0;
    pontosOponente=0;
}

if(pontosB==10){
    alert("JOGADOR B VENCEU! ")
    pontosJogador=0;
    pontosOponente=0;
}

```


CÓDIGO ALTERADO

CSS

gitefy.org/css / m

```
#canvas {  
  position: absolute;  
  background-color: black;  
  background-image: url(fundo.gif);  
  margin-top: 00px;  
  margin-left: 00px;  
  left: 3%;  
  top: 0%;  
}
```

DIFICULDADES

- *Áudio;*
- *Multiplayer.*

