



## 担当追加機能

- マレットに当たるとに速度変化
- 10点先取で勝利画面の表示
- 5点差がついたとき、同点になるまで負けているほうのマレット が大きくなる
- 合計得点が5点追加されると障害物追加
- お互いの得点差に合わせてゴールの大きさの変化
- ゴールの後ディスクの発射方向をランダムにする

## ToDo

## メモ

- クラス内の変数は、すべて、「get\_変数名」という名前のメソッドを介してアクセスするように設計してある
- すべてのクラスに関する関数は、クラスの外で定義してある 参考文献  
<https://github.com/mkfeuhrer/Air-hockey>