def create\_sprite\_fun():

    global ball, board, dir2

    ball = game.create\_sprite(2, 2)

    board = game.create\_sprite(2, 4)

    dir2 = dir\_list[randint(0, 4)]

    ball.set(LedSpriteProperty.DIRECTION, dir2)

def del\_sprite\_fun():

    global score

    ball.delete()

    board.delete()

    score = 0

def on\_button\_pressed\_a():

    if paly\_start:

        board.move(-1)

input.on\_button\_pressed(Button.A, on\_button\_pressed\_a)

def on\_button\_pressed\_ab():

    global paly\_start, start\_time

    paly\_start = 1

    start\_time = input.running\_time()

input.on\_button\_pressed(Button.AB, on\_button\_pressed\_ab)

def on\_button\_pressed\_b():

    if paly\_start:

        board.move(1)

input.on\_button\_pressed(Button.B, on\_button\_pressed\_b)

end\_time = 0

start\_time = 0

score = 0

dir2 = 0

board: game.LedSprite = None

ball: game.LedSprite = None

paly\_start = 0

dir\_list: List[number] = []

led.set\_brightness(80)

dir\_list = [0, 45, 90, 135, 180]

while paly\_start == 0:

    basic.show\_icon(IconNames.SMALL\_DIAMOND)

    basic.show\_leds("""

        . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

    """)

    basic.show\_icon(IconNames.DIAMOND)

    basic.show\_leds("""

        . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

    """)

    basic.show\_icon(IconNames.SQUARE)

    basic.show\_leds("""

        . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

    """)

    basic.show\_icon(IconNames.HEART)

    basic.show\_leds("""

        . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

                . . . . .

    """)

def on\_forever():

    global dir2, paly\_start, end\_time, score

    create\_sprite\_fun()

    while paly\_start:

        ball.move(1)

        if ball.is\_touching(board):

            dir2 = dir2 + 180

            ball.set(LedSpriteProperty.DIRECTION, dir2)

            ball.set(LedSpriteProperty.Y, ball.get(LedSpriteProperty.Y) - 1)

        else:

            if ball.is\_touching\_edge():

                dir2 = dir2 + dir\_list[randint(0, 4)]

                ball.set(LedSpriteProperty.DIRECTION, dir2)

        if ball.get(LedSpriteProperty.Y) == 4:

            paly\_start = 0

            del\_sprite\_fun()

            end\_time = input.running\_time()

            score = Math.idiv(end\_time - start\_time, 1000)

            basic.show\_number(score)

        basic.pause(300)

    while paly\_start == 0:

        basic.show\_icon(IconNames.SKULL)

        basic.pause(300)

basic.forever(on\_forever)