

DOCUMENTACIÓN: *BREAKOUT*

Breakout (Brick Breaker) es un juego arcade desarrollado por [Atari, Inc.](#),^[3] publicado por **Atari** en 13 de Mayo de 1976. El diseño está basado en el diseño de [Nolan Bushnell](#) y Steve Bristow y esta muy influenciado por el pong.. El jugador controla en el juego una paleta moviéndose horizontalmente en la parte baja de la pantalla y hacer rebotar una pelota en los ladrillos que ocupan la parte superior. Los jugadores pueden usar las paletas para pegarle a la pelota hacia arriba y tras cierta cantidad de rebotes los ladrillos se van rompiendo. El objetivo consiste en que el jugador o jugadores en caso de algunas modalidades de juego por turnos o vidas consiga el máximo de puntos o más que el oponente al finalizar el juego. Estos puntos se obtienen cuando el jugador rompe ladrillos. Generalmente se suelen tener 3 pelotas como vidas que hay que evitar que se caigan,

Una curiosidad es que fue creado únicamente mediante ecuaciones lógicas y construido sin chips.

Nuestra versión contiene un seguimiento del ratón para la pala, un marcador preparado para contar los ladrillos destruidos. La Partida terminará cuando el jugador limpie el mapa de ladrillos o se le acaben las pelotas, se podrán jugar revanchas pulsando la tecla ENTER, o salirse pulsando la tecla ESCAPE.

El código empieza por preparación del campo, los ladrillos, la pelota, las paredes y los jugadores. El cuerpo del código está formado por un bucle de actualización, colisión y dibujado. En la actualización se renuevan las posiciones de la pelota y del jugadores, a la vez que se comprueba que no se haya caído. En las colisiones se comprueba que la pelota no se haya metido en el área de otro objeto, se cambia de rumbo en caso de que ocurra y se destruye en caso de un bloque. Por último, en el dibujado se renueva la imagen reposicionando todos los ítems en sus respectivos lugares.