Сам по себе проект является достаточно стандартным понгом на Pygame. В игре присутствуют базовые механики: отскок шара от стен и платформ, подсчет очков, управление платформами. Управление платформами осуществляется по нажатию клавиш W, S, I, K.

При запуске игры изначально запускается главное меню, в котором можно выбрать цвет платформ и количество кадров в секунду.

Основная часть кода находится в классах и функциях.

При выпадении шара за игровое поле игрок с противоположной стороны получает очко, а шар перемещается на центр экрана по оси x, при этом положение по оси y не меняется.

Собко Тимур