

PONG

v1.0.4

Luciano Graziani <lgraziani@uade.edu.ar>
Introducción a la Programación, noche, UADE 2025

Índice

1. Autoría.
2. Controles en menú.
3. Controles Jugador 1.
4. Controles Jugador 2.
5. Reglas.
6. Elementos de una partida.
7. Pantalla de Pausa.
8. Ranking.

Autoría

- Luciano Graziani.
- LU: 1222435.
- Materia: Introducción a la programación.
- Carrera: Lic. en Desarrollo de Videojuegos.
- Año: 2025.
- Fecha: 25/06/2025.

Controles

En Menú



- **Enter:** elegir opción.
- ↑: opción arriba.
- ↓: opción abajo.

Controles

Jugador 1



- **Esc:** pausar, salir de la partida.
- **Enter:** sacar, despausar.
- **W:** subir paleta.
- **S:** bajar paleta.

Controles

Jugador 2



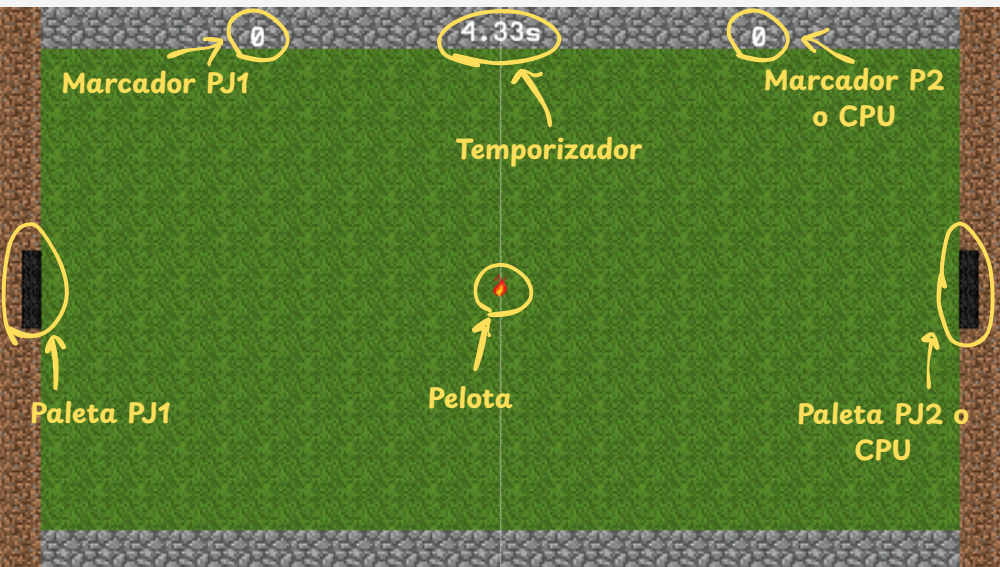
- **Esc:** pausar, salir de la partida.
- **Enter:** sacar, despausar.
- **↑** : subir paleta.
- **↓** : bajar paleta.

Reglas

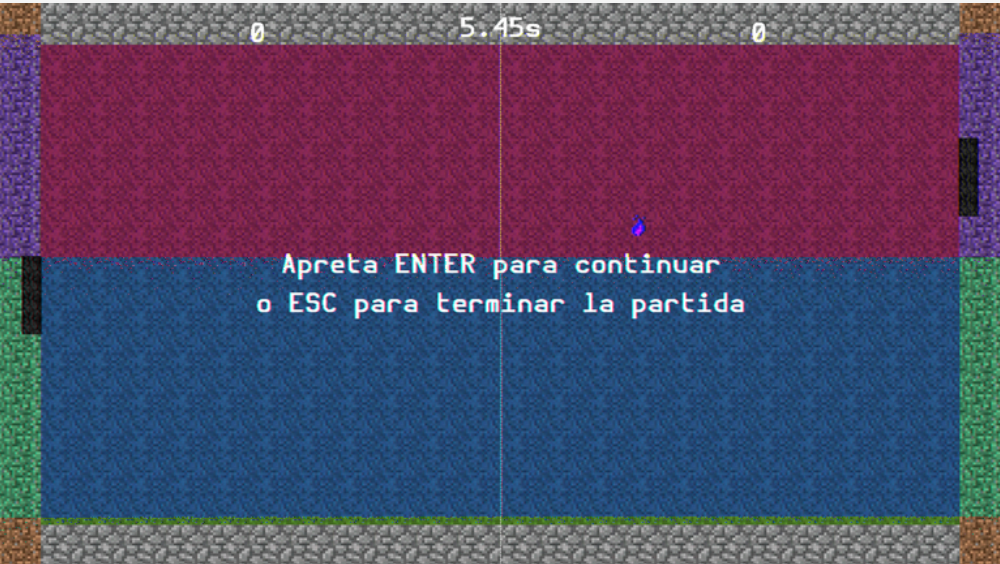
- **Duración de la partida:** 2 minutos.
- **Condición de victoria:**
 - Alcanzar 7 puntos.
 - Tener más puntos al final de la partida.
- **Condición de gol:** la pelota debe tocar cualquier parte del borde izquierdo o derecho de la ventana.
- **Movimiento de paletas:** pueden moverse hacia arriba y abajo hasta los bordes de la ventana del juego.
- **Saque:** al iniciar la partida y ante cada gol presioná **Enter** para que empiece el punto.
- Ante cada punto, se vuelve a posición de saque a pelota y paletas.



Elementos



Pantalla de pausa



Ranking



- ó á
-
- á
-