

# 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.

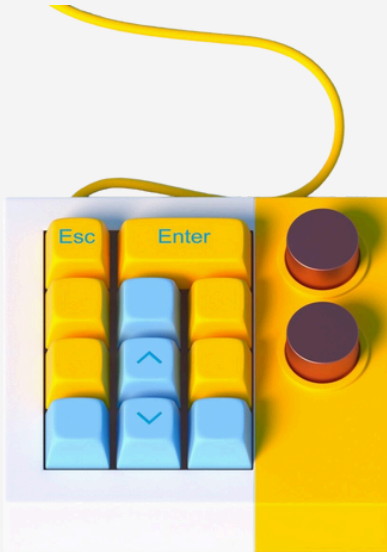
# Autoría

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



# Controles

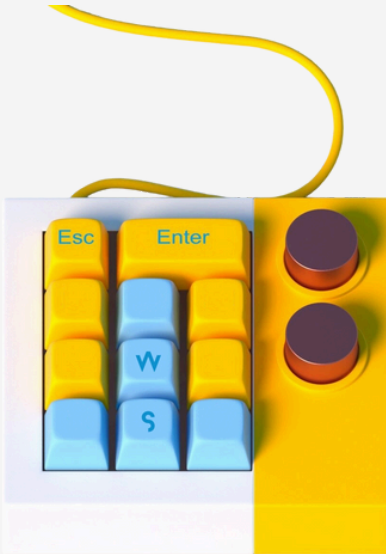
## En Menú



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

# Controles

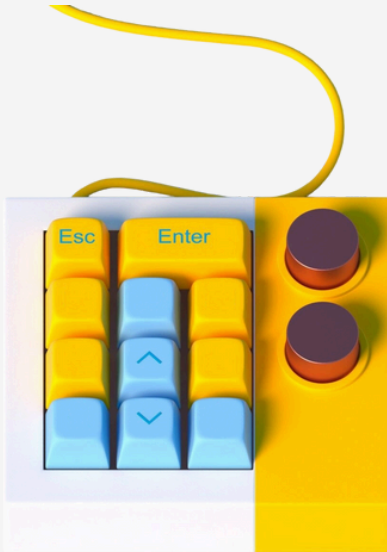
## Jugador 1



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

# Controles

## Jugador 2



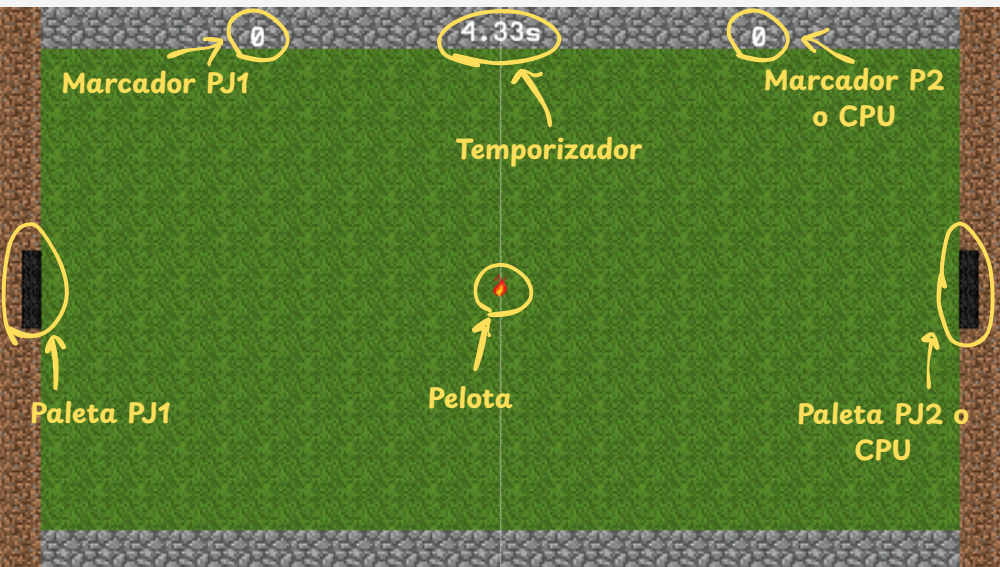
- **Esc:** pausar, salir de la partida.
- **Enter:** sacar, despausar.
- **↑** : subir paleta.
- **↓** : bajar paleta.

# 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.

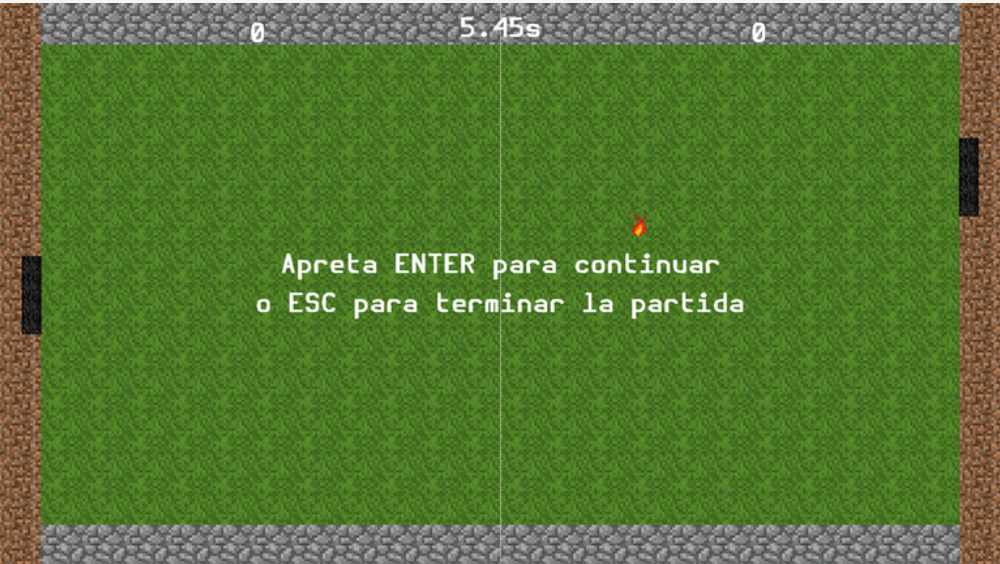


# Elementos





# Pantalla de pausa



# Ranking



- En esta versión el ranking no está ordenado.
- Lista los resultados de las partidas.
- Cuántos puntos hizo cada jugador o la computadora.
- Tiempo de la partida.