



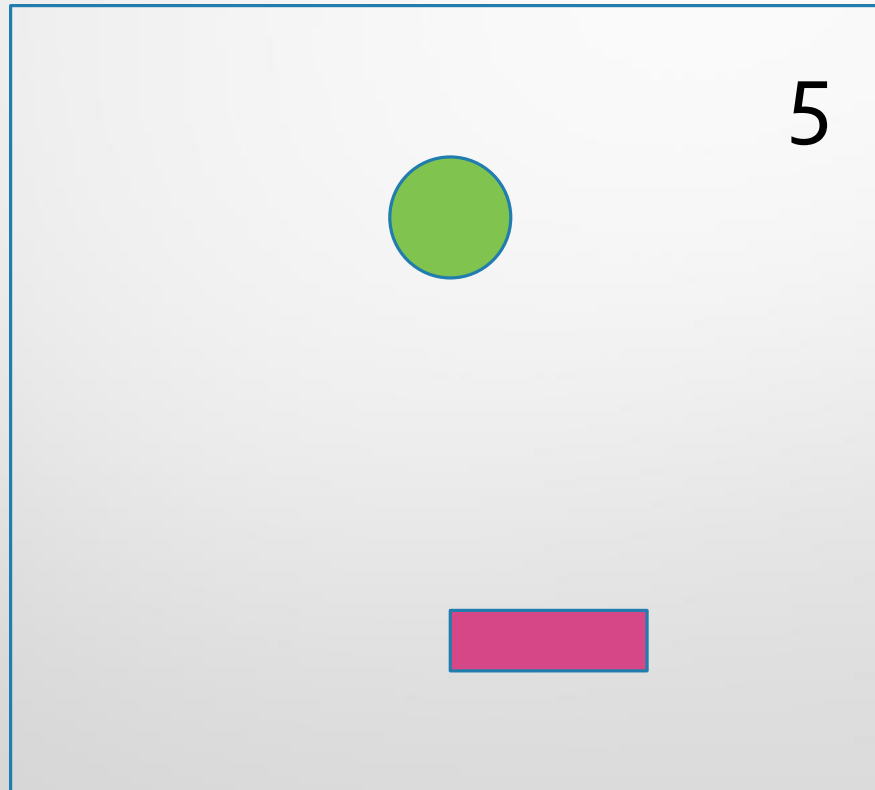
Processing 2

PBL – Animación de objetos – Pong. Parte II

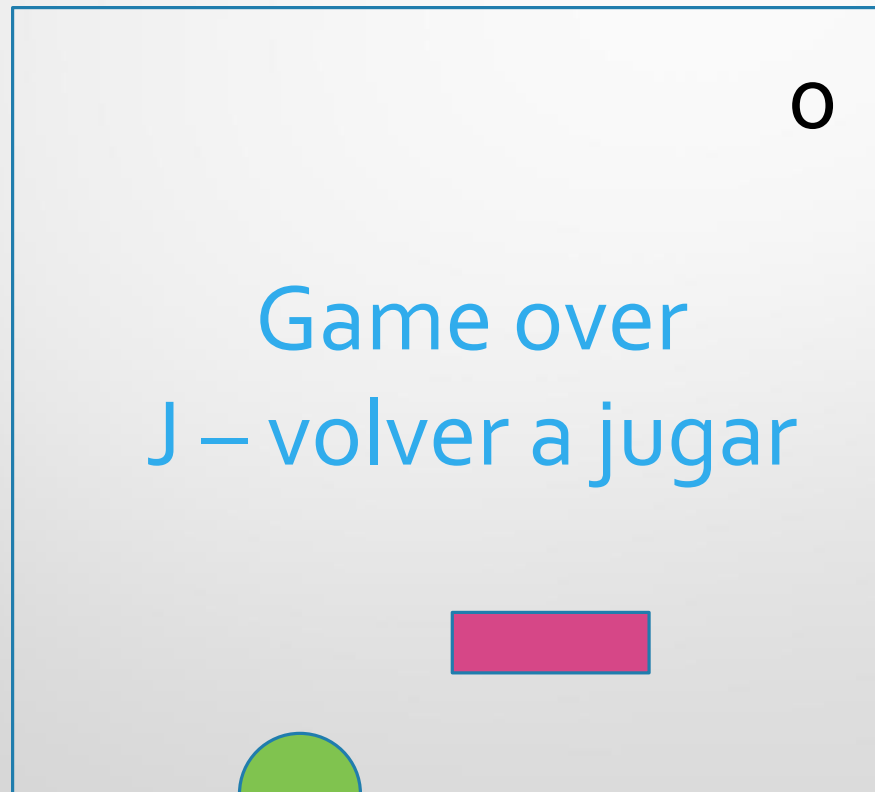
Juan Ramón Pérez Pérez – Pablo Suárez-Otero González

jrpp@uniovi.es; suarezgpablo@uniovi.es

1. Crear un marcador, se decrementa cada vez que la pelota se pierde



2. Cuando el marcador llega a 0 →
game over
j / click – para volver a jugar

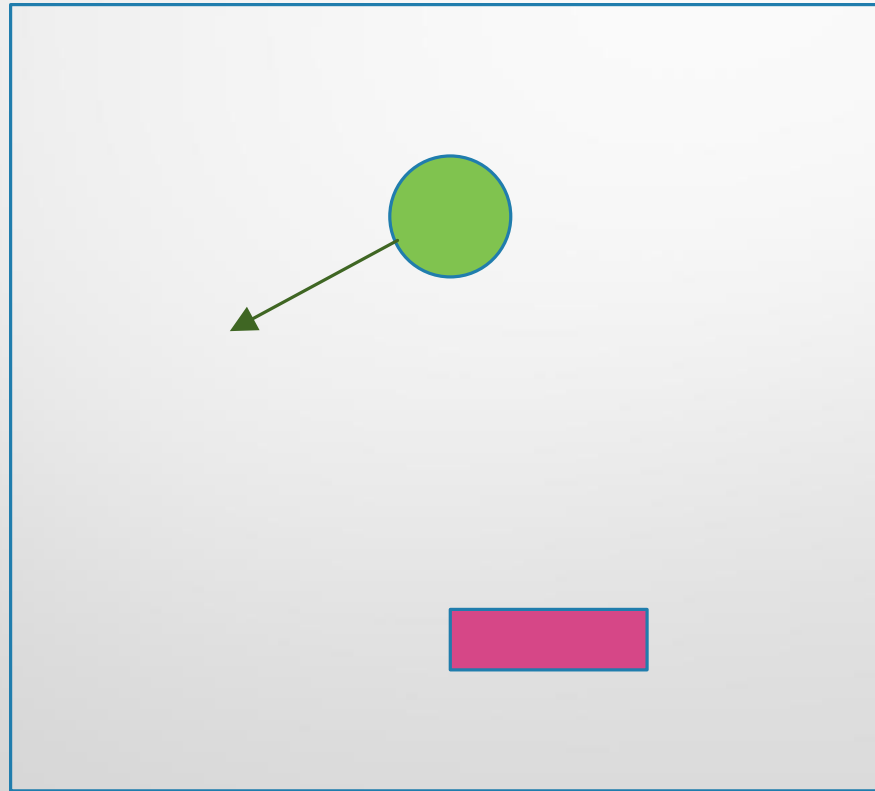


3. Incorporar pantalla de inicio

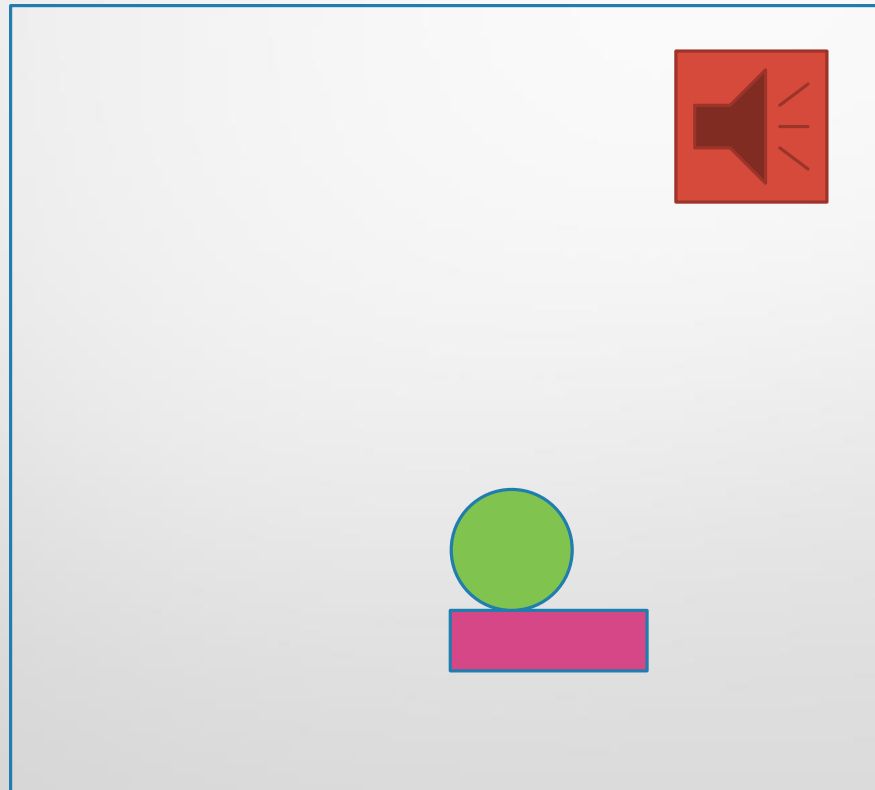
PONG – INFORMÁTICA
AUDIOVISUAL

Pulse 'j' para empezar

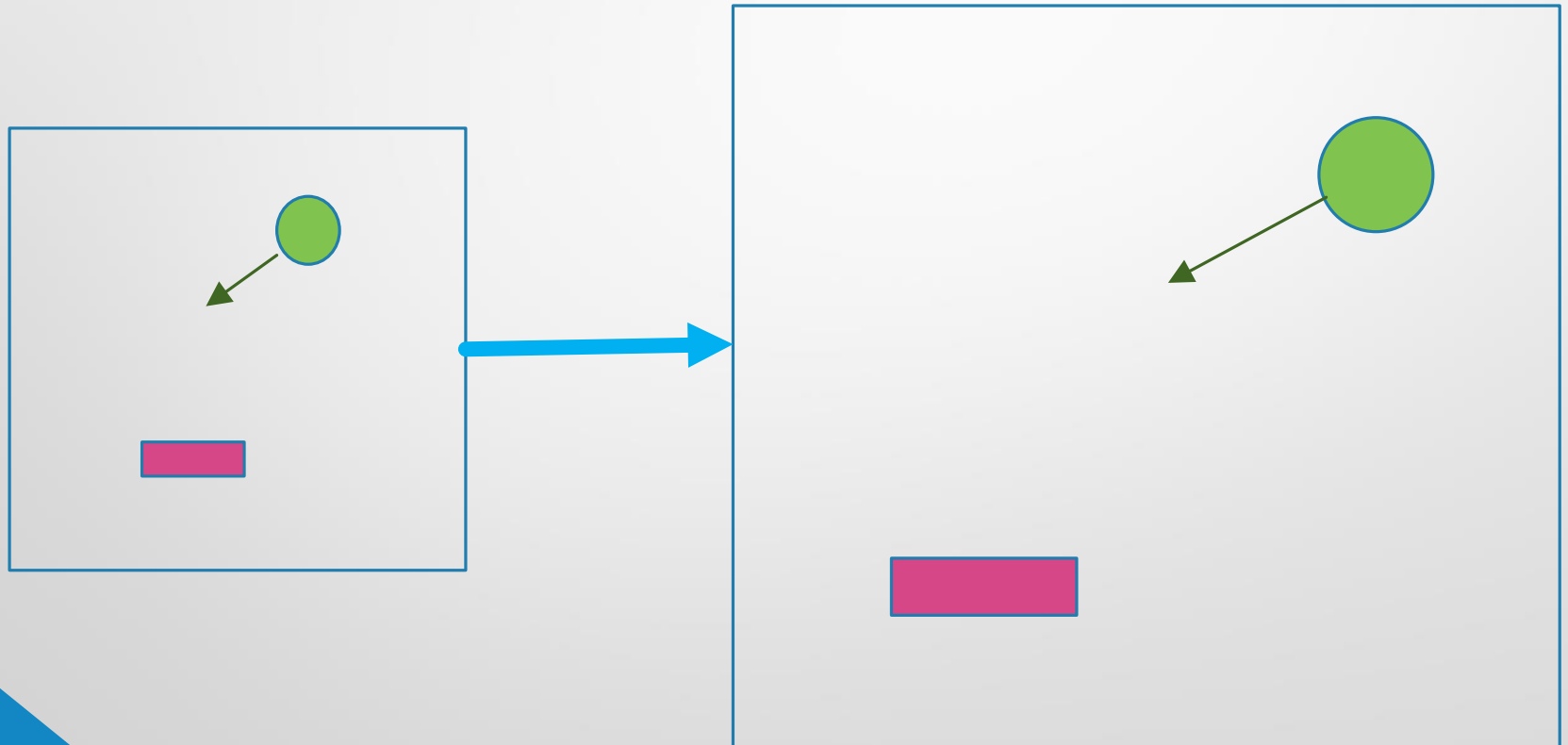
4. Al iniciar la partida la pelota aparece en una posición aleatoria de la pantalla y con una velocidad aleatoria



5. Incorporación música de fondo al juego



6. Tamaño dinámico pantalla juego



Características extra (opcional)

- Plantear alguna característica extra
 - La música se reproduce más rápido a medida que aumenta la velocidad de la pelota
 - Incluir efectos especiales
 - En relación con la animación de los elementos
 - En relación a la dinámica (reglas) del juego