**Přehled pro nového spolupracovníka**

Tento projekt je vytvořen v knihovně Pygame a zahrnuje implementaci klasické hry Pong s možností ukládání výsledků do databáze SQLite.

**Základní vlastnosti hry:**

* Dvouhráčový režim.
* Ovládání pomocí kláves W/S (hráč 1) a Šipky nahoru/dolů (hráč 2).
* Pohybující se míček s odrazem od stěn a pálek.
* Skóre se ukládá a po dosažení 5 bodů se vyhlašuje vítěz.
* Herní menu obsahuje volby: Hrát, Výsledky, Ukončit.
* Po zadání jména hráčů se hra automaticky spustí.

**Struktura kódu:**

**1. Inicializace hry**

* Nastavení okna: Velikost 800x600 px.
* Barvy: Definované pomocí RGB hodnot.
* Proměnné hry: Pozice pálek, míčku a skóre hráčů.
* Fonty: Používány pro zobrazování textu ve hře.

**2. Práce s databází (SQLite)**

* vytvorit\_databazi() – Vytváří tabulku pro ukládání výsledků, pokud neexistuje.
* ulozit\_vysledek() – Ukládá výsledek zápasu do databáze.
* zobrazit\_vysledky() – Načítá posledních 5 výsledků z databáze.

**3. Uživatelské rozhraní**

* menu() – Hlavní menu s možností výběru.
* zadat\_jmeno() – Dialog pro zadání jména hráčů.
* zobrazit\_historii\_vysledku() – Zobrazení uložených výsledků.

**4. Herní smyčka**

* hra() – Hlavní logika hry (ovládání, kolize, bodování).
* odpocet() – Krátký odpočet před začátkem kola.
* reset\_pozice() – Resetování polohy pálek při novém kole.
* vyherce() – Vyhodnocení vítěze a návrat do menu.

**Možné vylepšení**

* Přidání AI soupeře pro hru jednoho hráče.
* Úprava rychlosti míčku podle skóre.
* Vylepšení vizuálu pomocí animací.
* Možnost uložení více výsledků v databázi.