

O projeto consiste num jogo de ping-pong onde os usuários têm que quebrar os blocos do contrincante e não deixar sair a bolha fora da região do jogo - “fora da tela nas laterais caso o bloco já tenha sido quebrado”. Inicialmente, a dificuldade do jogo deve ser definida (a dificuldade é mudar a velocidade com que a bolinha viaja na tela - fácil, médio e difícil). Essa primeira interface com o usuário deve ser controlada com as setas e conter os três botões para selecionar a dificuldade dependendo do botão selecionado, ele deve mudar de cor. A tecla Enter será usada para dar início ao jogo. Durante o jogo os jogadores poderão pausar o jogo (tecla p) durante tempo indefinido. Depois, da tecla de pausa “p” ser acionada de novo, o jogo continuará sua execução normalmente. No caso que qualquer jogador deixe sair a bola “fora da tela”, uma mensagem/imagem “game over” tem que aparecer e perguntar ao usuário se quer reiniciar a partida ou sair do jogo (menu sim/não), será usada a tecla “y” para sim e tecla “n” para não.

Os requerimentos da interface são:

- 0) Tela inicial para seleção da dificuldade do jogo - fácil, médio, difícil;
- 1) A bolha vai percorrer sempre a tela com ângulos de 45 graus, sem retornar à direção que ela vem;
- 2) O controle das raquetes será feito com as setas subir/descer para o jogador 2 e w/s para o jogador 1;
- 3) Duas linhas na tela serão inseridas para limitar as paredes (Delimitador superior, e inferior). As laterais, vão conter 5 blocos a ser protegidos pelas raquetes de cada jogador onde a bolha vai quicar (retângulo magenta Jogador 1, retângulo azul Jogador 2);
- 4) O jogo pode ser finalizado em qualquer momento com a tecla “q” mas tem que aparecer um menu sim/não para confirmar.
- 5) O uso das teclas é baseado no programa de Tecbuf, interrupção de teclado INT 9h. A interrupção por teclado tem que ser usada, e não a interrupção INT21.
- 6) Ao aviso de GameOver, a partida pode ser restaurada ou finalizar o programa (menu sim/não).

