

Eine einfache Pong-Implementierung in Javascript für euch zum Herunterladen:

```
git clone git@github.com:n00bdax/smart_lab.git
```

Einfach in einem Terminal eurer Wahl eingeben und git macht den rest. Git sollte vorinstalliert sein.

Kommentare helfen, den Code zu erklären.

```
// Dies ist ein einzeiliger Kommentar  
/*  
Dies ist ein  
mehrzeiliger Kommentar  
*/
```

Kommentare werden nicht ausgeführt.

let, **var** und **const** deklarieren Variablen:

- **let**: Verändert sich im Laufe des Programms.
- **const**: Bleibt konstant.
- **var**: Veraltet, sollte vermieden werden.

```
let playerScore = 0;    // Kann verändert werden  
const maxScore = 10;    // Bleibt konstant
```

Funktionen definieren wiederverwendbare Codeblöcke.

```
function begruessung(name) {  
    console.log("Hallo, " + name + "!");  
}
```

Diese Funktion wird mit `begruessung("Spieler")` aufgerufen.

Methoden sind Funktionen, die auf Objekten aufgerufen werden.

```
let canvas = document.createElement('canvas');  
canvas.setAttribute('width', '800');
```

Hier rufen wir `createElement()` auf dem `document`-Objekt auf.

Tastatureingaben steuern das Spiel:

```
document.addEventListener('keydown', (e) => {  
  if (e.key === 'w') leftPaddle.dy = -5; // Hoch  
  if (e.key === 's') leftPaddle.dy = 5;  // Runter  
});
```

Tastendrucke ändern die Bewegung des Schlägers.

Spielschleife: Die Funktion `gameLoop()` wiederholt das Spiel.

```
function gameLoop() {  
    update();  
    draw();  
    requestAnimationFrame(gameLoop);  
}  
gameLoop();
```

`requestAnimationFrame()` sorgt für eine kontinuierliche Schleife.