

Kommentare helfen, den Code zu erklären.

```
1 // Dies ist ein einzeiliger Kommentar
2 /*
3 Dies ist ein
4 mehrzeiliger Kommentar
5 */
```

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.

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

Funktionen definieren wiederverwendbare Codeblöcke.

```
1 function begruessung(name) {  
2     console.log("Hallo, " + name + "!");  
3 }
```

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

Methoden sind Funktionen, die auf Objekten aufgerufen werden.

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

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

Tastatureingaben steuern das Spiel:

```
1 document.addEventListener('keydown', (e) => {  
2   if (e.key === 'w') leftPaddle.dy = -5; // Hoch  
3   if (e.key === 's') leftPaddle.dy = 5;  // Runter  
4 });
```

Tastendrucke ändern die Bewegung des Schlägers.

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

```
1 function gameLoop() {  
2     update();  
3     draw();  
4     requestAnimationFrame(gameLoop);  
5 }  
6 gameLoop();
```

`requestAnimationFrame()` sorgt für eine kontinuierliche Schleife.