

Descrição:

O projeto consiste em recriar o clássico jogo Pong, onde dois jogadores controlam raquetes para acertar uma bola, evitando que ela passe por eles. Nesta versão, será implementada uma inteligência artificial (IA) simples para servir como oponente do jogador humano. O objetivo da IA é interceptar a bola e responder de forma adequada aos movimentos do jogador, proporcionando um desafio divertido e dinâmico.

O jogador humano pode controlar sua raquete usando as teclas de seta para cima e para baixo no teclado. Possui uma IA simples para controlar a raquete do oponente. A pontuação é marcada quando a bola passa pela raquete do oponente e vice-versa.

Substantivos	Proposta
Bola	Classe
Raquete	Classe
Jogador	Classe
Oponente	Classe
Pontuação	Atributo
Cenário	Classe

Verbos	Proposta
Mover	Membro de Bola, Jogador e Oponente
Rebater	Membro de Raquete
Interceptar	Membro de Oponente
Pontuar	Membro de Jogador e Oponente
Bater um record	Membro de Jogador