我們的流程就是每當球發處去時判斷是否反彈，如有反彈再判斷造成反彈的物體,物體可能是障礙物block 、上下邊界或是玩家的板子，逐一進行判斷。

此遊戲為合作傳接球遊戲，因此會加入計分系統，每當消除障礙物便加一分。

如果沒有反彈便是碰到左右邊界，判定為遊戲結束。

遊戲結束時顯示分數。

