Ülesanne 6: Ping-pong korrastamine

<https://github.com/teetvikk/PyGameYlesanded/blob/d73a63acb1e2d64a733460c961487e1d524b1753/yl6_Better_Ping-pong.py>

1.Praktilise töö sooritamise käik.

Varasemalt tehtud ülesanne 5 täiustamine ja uute funktsioonide ning lisade juurutamine. Lisada taustamuusika. Lisada aluse asukoha muutmine x-teljel kasutades klaviatuuri. Aluse liigutamine peab jääma ekraani piiresse. Kui pall puudutav ekraani almuist äärt mäng lõppeb.

2. Esinenud probleemid ja nende lahendamine.

2.1 Alusele liikumise andmine ja koodi kirjutamine õigesse kohta.

Lisada muutuja directionX = 0. Nuputasin pikalt, kuhu kirjutada ja kuidas peaks astmes olema koodiga.

2.2 Lisasin lõpuekraani millele tulen „Game Over“ tekst ja sellega kaasnes palju koodi muutmist, et tindimus gameover = True ja kõik ülejäänud töötaks. Lisasin running lisatingimus, mis hoiaks koodi tööl mis peaks töötama ja teine tindimus gameover läheks tööle, siis kui pall puudutab ekraani alumist raami.

3. Testimise meetodid:

Testimiseks kasutasin manuaalset testimist. Peale iga koodi jupi ära kirjutamist sai koodi jooksutatud ja vaadatud kuidas tehtu vastab ootustele või on vaja midagi muuta.

4. Eneseanalüüs:

4.1 Sai kasutatud palju eelnevalt kasutatud peatükke, et leida vajalikud jupid mida lisada ja kokku liita selleks ülesandeks.

4.2 Kasutasin selles peatükis ja varem õpitud tehnikaid. Sai juurde uuritud veel nii mõndagi.

4.3 Ülesanne õnnestus täielikult ja vastavalt ülesande kirjeldusele. 5.

4.4 Lisada heliefektid palli puutumisel aluse või ekraaniga.